

GRIMORIO

Sistema 20 - Colección Aquelarre la tentación

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Escaneado por El Grimorio

<https://www.facebook.com/elgrimoriorol>



Que punto es

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

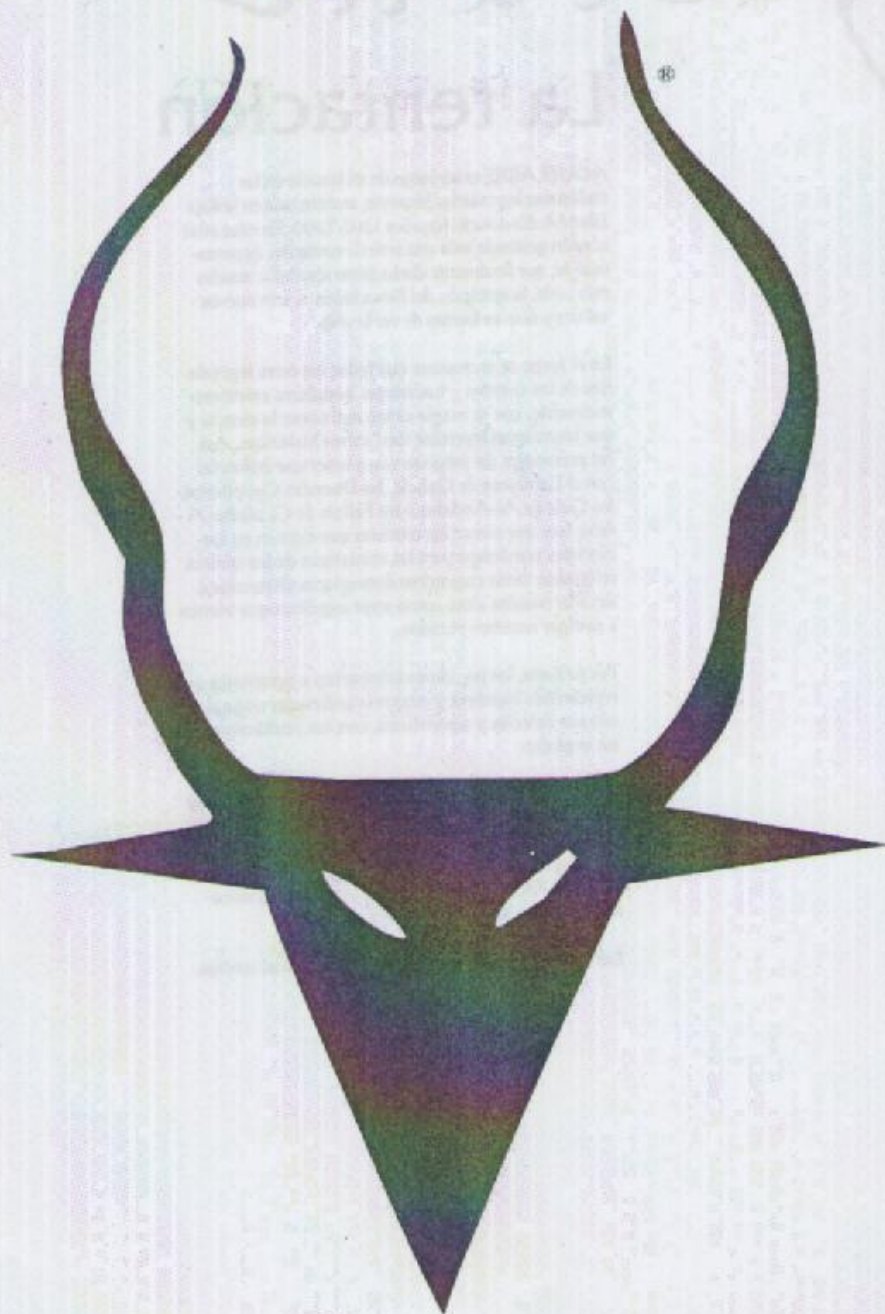
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de I-Historia: convertir un periodo tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. AQUELARRE es un juego de *Ambiente* histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes PRESENTA



Recién había salido la segunda edición de Aquelarre cuando recibí un mail (por lo demás bastante críptico) de mi antiguo editor, Francesc Matas. En él me decía que se le había puesto en contacto un chaval que decía tener un suplemento de más de cien páginas, y que si quería ponerme en contacto con él.

Agradece la NETiqueta de no dar mi número de buenas a primeras (y no, el número de móvil TAMPOCO se da. De nada) y me puse en contacto con el tal Pedro, no sin cierta prevención, ya que acababan de estrenar "Fanatic", del Snipes y De Niro, y las asociaciones de ideas son lo mío... El chaval se llamaba Pedro García, Pedromen para los amigos, y el resultado de esa y otras entrevistas que tuvimos fue "Ad intra Mare", macro campaña en dos volúmenes que sin duda el lector ya conocerá.

Se dijo de ella que Pedro era mi alumno aventajado... Exagerados... Claro que, después de leer el borrador de ésta su segunda obra para Aquelarre... pienso que quizá no lo fueran tanto...

Que disfruten con la Inquisición...
¡Y que se enciendan las hogueras!

Ricard Ibáñez

El TRIBUNAL de la SANTA INQUISICIÓN (Codex Inquisitorius)
1ª Edición Diciembre de 2001

D.L.: SE-64-2002
ISBN.: 84-95649-60-8
Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25

AQUELARRE

2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Grimorio

Por Miguel Ángel Ruíz y Ricard Ibáñez

Editor

Diseño de la Edición

Ayudante de diseño

Ilustraciones interiores

Portada

Con la colaboración

desinteresada de

Corrección de estilo

Sergio Sánchez

Iván Cañizares

José Manuel Hernández

Raulo Caceres,

Iván Cañizares

Gustavo Doré

Samuel Rubio

Este suplemento está dedicado a todas esas personas que no son supersticiosas "porque da mala suerte" y por supuesto, a los padres de Miguel Ángel por su paciencia, (aunque espero que nunca lean este libro, por mi propio bien y el de ellos).

Colaboraciones

Hechizo Círculo de protección: Tany's

Reglas de compra de componentes mágicos: UGI

Lista de componentes mágicos: Antonio Polo

Aventura: Cruces de Sangre: Manuel Romero Ocaña

Aventura: Manus ex Ignis: Manuel Jiménez

A Beatriz. Gracias por seguir siendo.

Nota de la editorial: Con Grimorio Vol.I, comienza una nueva línea para Aquelarre tu juego de rol demoníaco-medieval. Dentro de nuestro proyecto de juegos basados en el sistema de juego 2H, Aquelarre, ocupa el lugar central, y como rasgo característico de él tenemos la lucha de irracionalidad-racionalidad y los peculiares conjuros mágicos.

El jugador de Aquelarre, encontrará en este Volumen y sucesivos una recopilación de los hechizos publicados en suplementos, revistas, listas de correo y otros muchos expresamente realizados para la edición. Además de nuevas reglas, módulos y todas esas cosas que hacen de los suplementos de Aquelarre algo especial, con personalidad.

Para los jugadores de otros juegos en sistema 2H, con o sin magia, encontrarán un suplemento perfectamente adaptable para dotar del color de la característica magia de Aquelarre durante las partidas.

Las diferentes estrofas a lo largo del texto, como hacemos normalmente con los refranes, pertenecen al autor francés Baudelaire publicadas en el excelente libro (que comparte título con otra excelente canción de los Barones) "Las Flores del Mal".

Índice

Magia blanca

Hechizos de primer nivel	7
Hechizos de segundo nivel	9
Hechizos de nivel 3	12
Hechizos de nivel 4	15
Hechizos de nivel 5	18
Hechizos de nivel 6	21
Hechizos de nivel 7	23

Los Talismanes Planetarios de Paracelso	24
---	----

Sobre la magia y la brujería...	26
Los Magos	26
La brujería	26
Lugares mágicos o encantados	28

Magos, magias, maestros y manuales	30
------------------------------------	----

Magos históricos	30
Abu-Ali Hussain Ibn Sina	30
Al-Majriti	30
Alberto el Grande	30
Ramón Llull	31
Muhammad ben Abraham	31
Ibn Amed Alavi	31
Arnau (Arnoldo) de Vilanova	31
Pedro de Abam	31
Nicolás Flamel	32
Ibn Jaldún	32
Enrique de Aragón	32
Enrico Cornelio Agrippa	32
Paracelso	32
Y otros que no lo son tanto...	33
Absalon ben Eleazar	33
Yabiz	33
Las brujas de Aralar	33
Yonah ben Abraham	34
El Viejo	34

Libros de magia	35
Picatrix	35
Asch Mezareph	35
Libro de las figuras hieroglíficas	35
El Libro de San Cipriano	35
El Gran Grimorio	35
Libro de Taurus	35
Libro de la Potencia	35
Libro de las Postrimerías	35
El dragón rojo y la cabra Infernal	35
Libro de la Sabiduría	35
Clavis Secretorum Coelis et Terrae	35
De Magia Nigra et Profunda	35
De feits lo Diable	35
Llave de Salomón	35

La Piedra Filosofal	36
Bueno y qué hace la piedra?	36

Lista de Componentes Mágicos	38
Componentes Vegetales	38
Componentes Minerales	49
Componentes Animales	53
Componentes Humanos	61

Componentes de Seres del Mundo Irracional	63
---	----

Comprando componentes mágicos	66
Detección de Brujería	67

Aventuras

Cruces de Sangre	68
El grupo de jugadores ya puede investigar si quiere:	68
Visita nocturna	69
Lugares de interés	69
En casa de Marta, la curandera:	69
Historia de Samuel	71

Manus ex ignis	74
Terdonya Opíteia seis años atrás	74
Viernes 9 de mayo de 1225	74
Sábado 10 de mayo de 1225	76
Domingo 11 de mayo de 1225	78
Lunes 12 de mayo de 1225	78
Martes 13 de mayo de 1225	79
Por el humo se sabe donde está el fuego	79
La danza del cuchillo	80
Interrumpiendo la danza	80

Apéndices

Nuevas competencias	85
Criptografía	85
Demonología	86
A la hora de lanzar los hechizos recuerda que:	87

Simbolos	24
Rituales Mágicos	23
Hechizos de nivel 7	19
Hechizos de nivel 6	12
Hechizos de nivel 5	10
Hechizos de nivel 4	6
Hechizos de nivel 3	4
Hechizos de segundo nivel	3
Hechizos de primer nivel	2

Magia Negra

Índice alfabético de los hechizos

- Abrazo de las Tinieblas** *Ver pág. 21*
Maleficio, hechizo prohibido.
(Magia Negra) Nivel 7
- Abrir cerraduras** *Ver pág. 7*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 1
- Aceleración** *Ver pág. 18*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 5
- Aliento del Diablo** *Ver pág. 10*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 5
- Alimento de Guland** *Ver pág. 6*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 4
- Amuleto** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Anillo de Basilisco** *Ver pág. 12*
Talismán (Magia Negra) Nivel 6
- Anulación de Maldición** *Ver pág. 9*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2
- Aquelarre a Agaliareph** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Aquelarre a Frimost** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Aquelarre a Guland** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Aquelarre a Masabakes** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Aquelarre a Silcharde** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Aquelarre a Surgat** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Arma invencible** *Ver pág. 12*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3
- Arma imrompible** *Ver pág. 7*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1
- Armadura del Diablo** *Ver pág. 13*
Talismán (Magia Negra) Nivel 6
- Asesino de fantasmas** *Ver pág. 15*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 4
- Atracción sexual** *Ver pág. 2*
Ungüento (Magia Negra) Nivel 1
- Aumentar Conocimiento** *Ver pág. 7*
Poción (Magia Blanca) Nivel 3
- Aumentar la fuerza** *Ver pág. 21*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 6
- Bálsamo de curación** *Ver pág. 2*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2
- Bautismo negro** *Ver pág. 14*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Belleza** *Ver pág. 7*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 4
- Bendición de Jonás** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Beso de Thamur** *Ver pág. 7*
Talismán (Magia Negra) Nivel 4
- Bolsa de duendes** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Botella de Suleiman** *Ver pág. 23*
Talismán, hechizo prohibido
(Magia Blanca) Nivel: 7.
- Buen parto** *Ver pág. 7*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 1
- Caldero mágico** *Ver pág. 21*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 6
- Cáliz maldito** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Negra) Nivel 6
- Camposanto** *Ver pág. 23*
Maleficio, hechizo prohibido
(Magia Blanca) Nivel 7
- Corisma** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Cerradura Maldita** *Ver pág. 7*
Ungüento (Magia Negra) Nivel 1
- Círculo de protección** *Ver pág. 18*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5
- Clarividencia** *Ver pág. 12*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3
- Cobardía** *Ver pág. 4*
Ungüento (Magia Negra) Nivel 3
- Concentración** *Ver pág. 9*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2
- Condenación** *Ver pág. 15*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 6
- Conmoción** *Ver pág. 10*
Talismán (Magia Negra) Nivel 5
- Conservación** *Ver pág. 7*
Poción (Magia Blanca) Nivel 1
- Corona de Oriente** *Ver pág. 23*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 7
- Corrosión del metal** *Ver pág. 7*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1
- Creación de Lutines** *Ver pág. 15*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 6
- Crear al Doble** *Ver pág. 15*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 6
- Crear Diablillos** *Ver pág. 10*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 5
- Crear un Dibbuk** *Ver pág. 7*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 4
- Crear escorpiones** *Ver pág. 4*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 3
- Creación de Homúnculos** *Ver pág. 19*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5
- Cruz de Canavaca** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Curación de Enfermedades** *Ver pág. 9*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 2
- Curación de Heridas graves** *Ver pág. 12*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3
- Curar la rabia** *Ver pág. 13*
Poción (Magia Blanca) Nivel 3
- Danza** *Ver pág. 15*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 4
- Descubrir a un ladrón** *Ver pág. 5*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 3
- Deseo** *Ver pág. 5*
Poción (Magia Negra) Nivel 3
- Despertar a los Muertos** *Ver pág. 7*
Talismán (Magia Negra) Nivel 4
- Detección de hechizos** *Ver pág. 7*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 1
- Detección de venenos** *Ver pág. 8*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 1
- Detención de Cain** *Ver pág. 9*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2
- Discordia** *Ver pág. 2*
Poción (Magia Negra) Nivel 1
- Dolores de parto** *Ver pág. 8*
Poción (Magia Blanca) Nivel 1
- Domino del fuego** *Ver pág. 19*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 5
- Dominación** *Ver pág. 3*
Poción (Magia Negra) Nivel 2
- Dormir** *Ver pág. 8*
Poción (Magia Blanca) Nivel 1
- Encrucijada** *Ver pág. 21*
Talismán, hechizo prohibido
(Magia Blanca) Nivel 7
- Estupidez** *Ver pág. 3*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 2
- Elixir de la Vida** *Ver pág. 23*
Talismán y Poción (Magia Blanca)
Nivel 7
- Espejo de Salomón** *Ver pág. 21*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 6
- Explosión** *Ver pág. 15*
Poción (Magia Blanca) Nivel 4
- Expulsión** *Ver pág. 19*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5
- Falsas visiones** *Ver pág. 12*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 3
- Fertilidad** *Ver pág. 8*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1
- Fidelidad** *Ver pág. 3*
Poción (Magia Negra) Nivel 2
- Filo maldito** *Ver pág. 5*
Talismán (Magia Negra) Nivel 3
- Filtro amoroso** *Ver pág. 5*
Poción (Magia Negra) Nivel 3
- Flauta de Fauno** *Ver pág. 21*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 6
- Fortuna** *Ver pág. 8*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 2
- Frigidez** *Ver pág. 7*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 1
- Fuente encantada** *Ver pág. 22*
Maleficio, hechizo prohibido.
(Magia Blanca) Nivel: 7.
- Furia** *Ver pág. 5*
Poción (Magia Negra) Nivel 3
- El Gran Aquelarre** *Ver pág. 20*
Invocación (Magia Negra) Nivel 7
- Guerra** *Ver pág. 12*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3
- Habla** *Ver pág. 19*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5
- Hablar mediante sueños** *Ver pág. 12*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 3
- Hacer olvidar** *Ver pág. 6*
Poción (Magia Negra) Nivel 3
- Hambre** *Ver pág. 16*
Maleficio (Magia Negra) Nivel 6
- Hermosura** *Ver pág. 22*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 6
- Horca de bruja** *Ver pág. 16*
Talismán (Magia Negra) Nivel 6
- Ignorar el dolor** *Ver pág. 20*
Poción (Magia Blanca) Nivel 2
- Impotencia** *Ver pág. 4*
Poción (Magia Negra) Nivel 2
- Inmovilización** *Ver pág. 20*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 5
- Inmunidad al dolor** *Ver pág. 20*
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5
- Inmunidad al fuego** *Ver pág. 10*
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2
- Información** *Ver pág. 19*
Invocación (Magia Blanca) Nivel 5
- Interrogación** *Ver pág. 13*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3
- Invisibilidad** *Ver pág. 15*
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4
- Invocación de Ánimas** *Ver pág. 15*
Invocación (Magia Blanca) Nivel 4
- Inv. demonios menores** *Ver pág. 16*
Invocación (Magia Negra) Nivel 6
- Invocación de Gnomos** *Ver pág. 10*
Invocación (Magia Negra) Nivel 2
- Invocación de Igneos** *Ver pág. 11*
Invocación (Magia Negra) Nivel 5
- Inv. de incubos y súcubos** *Ver pág. 11*
Invocación (Magia Negra) Nivel 5

Invocación de Ondinas <i>Ver pág. 11</i> Invocación (Magia Negra) Nivel 5	Mano de Gloria <i>Ver pág. 8</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 4	Puerta del Infierno <i>Ver pág. 22</i> Maleficio, hechizo prohibido (Magia negra) Nivel: 7	Talisman de Mercurio <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca). Nivel 7
Invocación de Sifios <i>Ver pág. 11</i> Invocación (Magia Negra) Nivel 5	Marchitar la juventud <i>Ver pág. 18</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Punzón de invocación <i>Ver pág. 18</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 6	Talisman de Saturno <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca). Nivel 7
Invocación de Sombras <i>Ver pág. 11</i> Invocación (Magia Negra) Nivel 5	Memoria <i>Ver pág. 10</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 2	Racionalidad <i>Ver pág. 13</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 3	Talisman del Sol <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca). Nivel 7
Invocar al Fenicio <i>Ver pág. 15</i> Invocación (Magia Blanca) Nivel 4	Merced de sus Majestades <i>Ver pág. 22</i> Invocación, hechizo prohibido (Magia blanca) Nivel: 7	Rama de los deseos <i>Ver pág. 17</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 4	Talisman de Venus <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca). Nivel 7
Inv. nombre del Maligno <i>Ver pág. 6</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 3	Metamorfosis <i>Ver pág. 12</i> Ungüento (Magia Negra) Nivel 5	Resistencia al Calor <i>Ver pág. 8</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 1	Teletransportación <i>Ver pág. 23</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 6
Involuntabilidad <i>Ver pág. 17</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 4	Misa Negra <i>Ver pág. 18</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Resistencia al Frio <i>Ver pág. 8</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 1	Tinta Prodigiosa <i>Ver pág. 11</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 2
Juego <i>Ver pág. 10</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 2	Muerte <i>Ver pág. 19</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 7	Revitalización <i>Ver pág. 8</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 1	Trampa goética <i>Ver pág. 12</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 5
Lámpara de búsqueda <i>Ver pág. 2</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 1	Nadar <i>Ver pág. 10</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 2	Recinto mágico <i>Ver pág. 20</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5	Transmutación de metales Maleficio (Magia Blanca) Nivel 4
Lengua de Babel <i>Ver pág. 13</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 3	Neutralizar venenos <i>Ver pág. 17</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 4	Regalo envenenado <i>Ver pág. 9</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 4	Transformación en Upiro <i>Ver pág. 9</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 4
Liberación <i>Ver pág. 8</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 1	Nigromancia <i>Ver pág. 8</i> Invocación (Magia Negra) Nivel 4	Resurrección <i>Ver pág. 19</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 6	Tortura <i>Ver pág. 9</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 4
Locura <i>Ver pág. 11</i> Poción (Magia Negra) Nivel 5	Noticias <i>Ver pág. 22</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 6	El Rey del último día <i>Ver pág. 23</i> Ungüento, hechizo prohibido. (Magia Blanca) Nivel: 7	El Umbral del Pozo <i>Ver pág. 23</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 7
Lujuria <i>Ver pág. 3</i> Poción (Magia Negra) Nivel 1	Nudo mágico <i>Ver pág. 19</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 7	Robar la apariencia <i>Ver pág. 19</i> Ungüento (Magia Negra) Nivel 6	Ungüento de bruja <i>Ver pág. 18</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 4
Mal de ojo <i>Ver pág. 10</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2	Ojos de lobo <i>Ver pág. 10</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2	Robar Fortaleza <i>Ver pág. 9</i> Maleficio/Poción (Magia Negra) Nivel 4	Unión sexual <i>Ver pág. 13</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 3
Mala suerte <i>Ver pág. 11</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 5	Olor a extraño <i>Ver pág. 8</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 4	Riqueza <i>Ver pág. 4</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 2	Valor <i>Ver pág. 18</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 4
Maldice una residencia Maleficio (Magia Negra) Nivel 2	Pacificación de fieras salvajes <i>Ver pág. 13</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 3	Ritual del clavo <i>Ver pág. 18</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 4	Varita de búsqueda <i>Ver pág. 14</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 3
Maldición <i>Ver pág. 3</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 1	Pacto infernal <i>Ver pág. 18</i> Invocación (Magia Negra) Nivel 6	Sabiduría <i>Ver pág. 20</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 5	Vela de difuntos <i>Ver pág. 18</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 4
Maldición de la Bestia <i>Ver pág. 16</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Para matar a distancia <i>Ver pág. 18</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Sacrificio del cordero <i>Ver pág. 22</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 6	Velo de hada <i>Ver pág. 21</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 5
Maldición de la Bruja <i>Ver pág. 12</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Parálisis <i>Ver pág. 11</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 2	Serenidad <i>Ver pág. 11</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 2	Velo de muerte <i>Ver pág. 14</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 3
Maldición del clavo <i>Ver pág. 17</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 6	Pólvos elementales <i>Ver pág. 13</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 3	Sinceridad <i>Ver pág. 18</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 4	Viaje al Infierno <i>Ver pág. 20</i> Ungüento (Magia Negra) Nivel 7
Maldición de Cipriano <i>Ver pág. 20</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 5	Prolongar la vida <i>Ver pág. 22</i> Poción (Magia Blanca) Nivel 6	Suerte <i>Ver pág. 11</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 2	Vientos <i>Ver pág. 14</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 3
Maldición del Errante <i>Ver pág. 4</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 2	Prot. contra demonios nocturnos <i>Ver pág. 11</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2	Suerte en el Juego <i>Ver pág. 8</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 1	Vínculo mágico <i>Ver pág. 24</i> Maleficio (Magia Blanca) Nivel 7
Maldición de la herida <i>Ver pág. 11</i> Maldición (Magia Negra) Nivel 5	Protección contra maleficios <i>Ver pág. 20</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 5	Sumisión <i>Ver pág. 6</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 3	Virginidad <i>Ver pág. 11</i> Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2
Maldición del hierro <i>Ver pág. 11</i> Talisman (Magia Negra) Nivel 5	Protección de la montura <i>Ver pág. 13</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 3	Talisman de Júpiter <i>Ver pág. 25</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 7	Virilidad <i>Ver pág. 11</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 2
Maldición del Lobisome <i>Ver pág. 7</i> Maleficio (Magia Negra) Nivel 4	Protección Mágica <i>Ver pág. 17</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 4	Talisman de la Luna <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 7	Visión de Futuro <i>Ver pág. 14</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 5
Maldición de los Sirigiles <i>Ver pág. 12</i> Maldición (Magia Negra) Nivel 5	Puerta encantada <i>Ver pág. 22</i> Talisman (Magia Blanca) Nivel 6	Talisman de Marte <i>Ver pág. 24</i> Talisman (Magia Blanca). Nivel 7	Vuelo <i>Ver pág. 9</i> Ungüento (Magia Negra) Nivel 4

Magia blanca

"Tómese iguales partes de caracoles rojos y de romero; desmenuzándolos bien y metiéndolos por cuarenta días en estiércol de caballo, dentro de una cajita de plomo bien cerrada..."

A diferencia de la magia negra, estos hechizos no condenan el alma del ejecutante, permitiéndole pedir ayuda milagrosa en caso necesario. Eso no quiere decir, evidentemente, que las autoridades eclesásticas vean con buenos ojos su práctica...

Hechizos de primer nivel

Malus 0%, Coste 1 PC. (+1 IRR si < 41%)

Abrir cerraduras
Arma Irrompible
Aumentar Conocimiento
Buen parto
Conservación
Corrosión del metal
Detección de hechizos
Detección de venenos
Dolores de parto
Dormir
Fertilidad
Liberación
Resistencia al Calor
Resistencia al Frío
Revitalización
Suerte en el Juego



ABRIR CERRADURAS

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de hierro, Piel de serpiente, Lágrimas de un prisionero, Hojas de Muérdago.

Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades mientras siga cubierto con la piel de la serpiente.

Duración: El efecto del hechizo es inmediato.

Descripción: Con un punzón de oro se graba en la placa de hierro (que debe de ser del tamaño de un puño humano) ciertos símbolos mágicos. Se realizan determinados ritos mágicos, humedeciendo la placa con abundantes lágrimas de prisionero, y secándolas con las hojas de Muérdago. Una vez terminado el talismán se envuelve con piel de serpiente, guardándose siempre junto al corazón. Frotando este talismán contra cualquier cerradura, esta se abrirá sin ninguna dificultad.

ARMA IRROMPIBLE

Tipo: Ungüento

Componentes: Manteca de cerdo, Grasa de Carnero, Cera de abejas, Alcanfor, Óxido de Zinc.

Caducidad: El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.

Duración: Los efectos del hechizo duran unos 60 min.

Descripción: Este ungüento, aplicado a un arma mientras se dicen los rezos adecuados, hará que el arma nunca se rompa mientras duren sus efectos, por frágil que sea o fuerte el golpe que reciba. No impide, sin embargo, que se escape de las manos.

AUMENTAR EL CONOCIMIENTO

Tipo: Poción

Componentes: Sangre y leche de Cierva, Incienso, Tinta, Jugo de Absenta (Ajenjo).

Caducidad: 1D6 días, antes de que pierda sus poderes.

Duración: 2D6 horas, una vez ingerido.

Descripción: Esta poción permite aumentar una competencia dependiente de la característica Cultura en un 50%.

BUEN PARTO

Tipo: Maleficio

Componentes: Una víbora, Sangre de lechuzas.

Caducidad: Los componentes deben usarse en el acto.

Duración: Durante todo el parto.

Descripción: Se coloca encima del vientre de la mujer que está a punto de alumbrar una víbora despellejada y la sangre caliente de una lechuzas. La mujer no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil que este fuera.

CONSERVACIÓN

Tipo: Poción

Componentes: Vino tinto, Nueces, Miel, Ceniza de madera de roble, Almendras amargas, Dos gotas de sangre.

Caducidad: 3D6 semanas.

Duración: Dependiendo de la poción o ungüento sobre la que se lance.

Descripción: Unas gotas de este preparado sobre una poción o ungüento doblan su fecha de caducidad. Sin embargo, si no se ha realizado correctamente (o si se falla la tirada a la hora de pronunciar el hechizo) produce el efecto contrario, reduciendo la fecha de caducidad en un 50%. En caso de sacar una pifia se anulan completamente los poderes de dicho preparado.

CORROSIÓN DEL METAL

Tipo: Ungüento

Componentes: Mercurio, Arsénico, Amoníaco, Sal, Orina humana.

Caducidad: Este ungüento, muy inestable, se descompone en 1D3 días.

Duración: 1D10 asaltos, según el grosor del metal.

Descripción: Frotando con el ungüento un pedazo de metal (como una cadena, una barra o un arma) lo corroerá por completo en 1D10 asaltos de combate. Es inofensivo para los seres humanos, pero apesta de manera horrible.

DETECCIÓN DE HECHIZOS

Tipo: Talismán

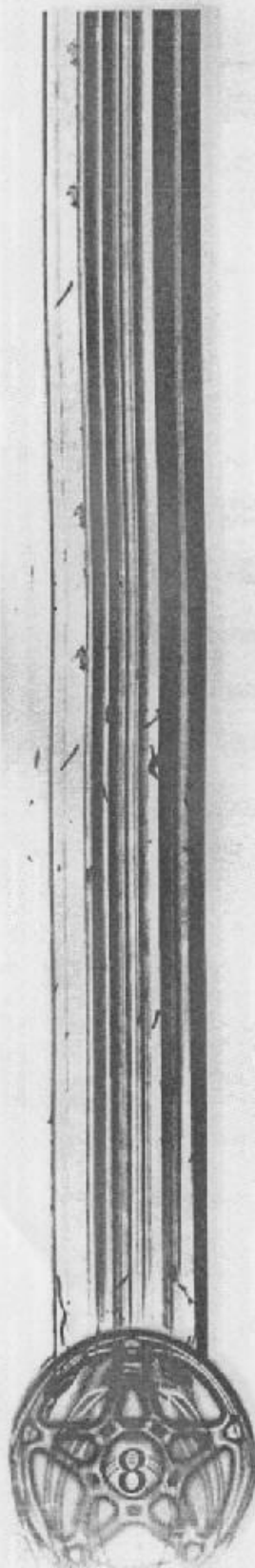
Componentes: Anillo de Plata y Estaño, Sangre de Cúl, Incienso aromático.

Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.

Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene sin necesidad de renovarse durante 1D3 horas.

Descripción: El talismán-anillo debe llevarse siempre en el dedo corazón de la mano izquierda. Una vez activado, indicará a su portador quien, en un radio de 50 m. alrededor suyo, lleva hechizos encima, activados o no. Aunque el portador del anillo sabrá distinguir claramente a dichas personas (o seres) no sabrá la cantidad de hechizos que llevan ni mucho menos el nombre de los mismos, aunque si el número de hechizos activados es superior a 10 el portador sentirá un dolor agudo en la base del cráneo y se desmayará durante unos instantes, debido a la fuerte presencia mágica que recibe...





DETECCIÓN DE VENENOS

Tipo: Talismán

Componentes: Cobre, Oro, Plata, Estaño, Bolsita de seda verde, con cordón de oro.

Caducidad: Este talismán no pierde sus efectos con el tiempo.

Duración: 1 hora, a partir de que es activado.

Descripción: El Talismán debe colgarse a la altura del corazón. Se calentará si su portador se acerca a la boca un alimento o bebida envenenada, avisando a su portador.

DOLORES DE PARTO

Tipo: Poción

Componentes: Chirivía, Cálamo, Cincoenrama, Sangre de murciélago, Belladona, Aceite, Agua corriente, Espumas de la mujer embarazada.

Caducidad: 1D4 días.

Duración: Mientras dure el parto.

Descripción: El ser vivo que tome la poción sufrirá los dolores del parto en lugar de la mujer encinta. Este hechizo se considera de magia negra si el que bebe la poción es un ser humano.

DORMIR

Tipo: Poción

Componentes: Valeriana, manzanilla, pétalos de amapola, polvo de amatista y agua de manantial.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Esta poción hace que el blanco caiga en un sueño del que es casi imposible despertar durante la duración del hechizo. Todos los intentos que se hagan para despertar al sujeto serán inútiles (incluso si se le daña seguirá durmiendo). La única forma de despertarlo es darle a beber una poción de Ignorar el dolor, tras lo cual se despertará con el garrate abrasado, o en su defecto usar el hechizo de Revitalización.

Tras terminar los efectos del hechizo, el blanco puede o no, seguir durmiendo, aunque a partir de ese momento se le podrá despertar de forma natural. La poción es inodora, incolora y no sabe a nada en especial (y no es agua).

FERTILIDAD

Tipo: Ungüento

Componentes: Asa de toro, Hiel de vaca, Raíz de Mandrágora.

Caducidad: 1D4 semanas.

Duración: 1 noche.

Descripción: La mujer que desee concebir se untará las partes genitales con el ungüento, antes de hacer el acto sexual. Quedará embarazada en el acto.

Caso de untar con este preparado a yeguas o vacas, quedarán encinta sin necesidad de ser cubiertas por el macho. (En ese caso, sin embargo, si se falla la tirada darán a luz monstruos, que matarán a su madre al nacer)

LIBERACIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de oro, Hilos de plata, Corindón.

Caducidad: el talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.

Duración: El efecto del hechizo es inmediato.

Descripción: Una vez activado el talismán, todas las ligaduras que sujeten a su portador se soltarán y caerán al suelo (a no ser que sean de tipo mágico).

Nota: no hay que olvidar, a la hora de lanzar este hechizo, los malos causados por no poder realizar los gestos necesarios con las manos.

RESISTENCIA AL CALOR

Tipo: Talismán

Componentes: Tira de cuero de camello, con el símbolo de la luna, grabado., gotas de sangre de Gúl, último aliento de un moribundo

Caducidad: 1 año lunar

Duración: 1D6 horas.

Descripción: Tras diferentes ritos la tira de cuero de camello, empapada con la sangre de Gúl y consagrada con el aliento del moribundo, debe consagrarse a la frialdad de la Luna, reposando durante todo el proceso en un lugar donde por la noche reciba sus influjos. Debe atarse al brazo izquierdo, y su portador no tendrá la más mínima sensación de calor mientras esté activado.

RESISTENCIA AL FRÍO

Tipo: Talismán

Componentes: Tela de hilos de oro, bordada con el símbolo del sol, Sangre de salamandra, Lágrimas de doncella enamorada.

Caducidad: 1 año solar.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: La tela de hilos de oro debe pasar por diferentes ritos, siendo impregnada con la sangre de la Salamandra (ardiente) y con las lágrimas de la doncella. Debe ser consagrada al Sol, reposando durante todo el proceso en un lugar donde reciba sus rayos. Atado al brazo derecho, su portador no sentirá la más mínima sensación de frío mientras se encuentre activado.

REVITALIZACIÓN

Tipo: Poción

Componentes: Sangre de gallo, Ambar gris, Ajenjo.

Caducidad: 1D10 días.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Se encerrará un gallo joven en una jaula pequeña durante 15 días, colocando a su alrededor no menos de seis gallinas, para que se excite. Se le alimentará solamente con trigo de la mejor calidad. Al cabo de 15 días se le matará, usando su sangre para fabricar la poción, junto con el ambar gris y el ajenjo. Aunque no permite recuperar los puntos de Resistencia perdidos, elimina temporalmente todos los malos que sufriera el receptor por acumulación de heridas.

SUERTE EN EL JUEGO

Tipo: Talismán

Componentes: Colmillo de una culebra, bolsa de piel de lagartija

Caducidad: No aplicable

Duración: Una ronda de juego.

Descripción: El talismán se hace con un colmillo de víbora (que debe ser arrancado de un animal vivo) metido dentro de una bolsita de piel de lagartija (despellejada igualmente viva). El talismán se lleva colgado del cuello o escondido entre las ropas, y una vez activado, antes de que se barajen las cartas o se lancen los dados, dará un bonus de +25% en Suerte (solamente aplicable para la tirada del juego). *(Ver reglas sobre juegos de azar en la pág. 50 del manual para juego "Juego")*. Evidentemente, si alguno de los jugadores hace trampas ganará él, no el ejecutor del hechizo...

Hechizos de segundo nivel

Malus -15%, Coste 1 PC. (+1 IRR si < 41%)

Anulación de Maldición
Bálsamo de curación
Concentración
Curación de Enfermedades
Detención de Caín
Fortuna
Ignorar el dolor
Inmune al Fuego
Juego
Mal de ojo
Memoria
Nadar
Ojos de lobo
Parálisis
Protección contra demonios nocturnos
Serenidad
Suerte
Tinta Prodigiosa
Virginidad
Virilidad

ANULACIÓN DE MALDICIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: La figura de barro con la que se haya realizado la maldición, Agua corriente, Fuego de madera resinosa

Caducidad: El hechizo debe realizarse en el acto.

Duración: Los efectos de la anulación se hacen sentir inmediatamente, y de manera permanente (a no ser que el receptor vuelva a recibir otro hechizo de Maldición)

Descripción: Este hechizo anula los efectos del hechizo de Maldición. Para realizarlo se debe conseguir la estatuita con la que se realizó el primer hechizo, lavarla en agua corriente, no estancada (una fuente, un río) y echarla al fuego, que habremos preparado de antemano, mientras se pronuncian las exhortaciones adecuadas. Los efectos sobre la víctima de la maldición se sentirán al instante.

BÁLSAMO DE CURACIÓN

Tipo: Ungüento

Componentes: Agua solarizada en el signo lunar, Belénica, Mirto, Belladona.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: Permanente

Descripción: Lavada una herida abierta con este bálsamo, permite recuperar 1D3 de puntos de Resistencia. Un herido sólo puede ser curado por este bálsamo una vez al día.

CONCENTRACIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Polvos de Canela, Macis y Alumbre.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Inmediata.

Descripción: El Ejecutor quema la mezcla de polvos en un pequeño fuego, aspirando a continuación el humo que desprenden. Sus Puntos de Concentración perdidos se regeneran inmediatamente a su valor inicial

CURACIÓN DE ENFERMEDADES

Tipo: Talismán

Componentes: Paño de estopa negra, grueso, 2 planchas de madera expuesta al sol durante 7 años, Cera de abejas, Grano de trigo, Plomo fundido

Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades hasta la muerte de su creador. Entonces, ennegrece y se desintegra.

Duración: Instantánea y permanente (ver Descripción)

Descripción: Coger el paño negro, y colocarlo entre las dos planchas de madera. Calentarlo todo con abundante cera de abejas, durante dos días. Añadir el grano pulverizado y hervirlo todo con agua, hasta que se transforme en una masa informe. Extender esta masa en una tabla, y dejarla toda una noche a la luz de la luna llena. Coger luego un poco de la masa y mezclarla con plomo fundido. Hacer con él un anillo, que el ejecutor deberá ponerse en el dedo índice. En el anillo se grabarán unas ciertas palabras.

Frente a un enfermo, hay que hacer que estreche la mano del anillo entre las suyas, y luego darle a beber un poco de agua en la que se haya sumergido previamente el anillo. Se levantará inmediatamente, completamente curado.

DETENCIÓN DE CAÍN

Tipo: Maleficio

Componentes: Raíz de lirio, Vinagre de vino blanco, Dos hojas de olivo, Sangre caliente, Fuego.

Caducidad: Una vez mezclados, los componentes deben usarse inmediatamente.

Duración: 1D10 horas.

Descripción: Se mezcla la raíz de lirio con el vinagre y las hojas de olivo, y esto a su vez con la sangre aún caliente de un asesinado. A continuación se arroja la mezcla al fuego, mientras se reza una oración determinada. Si no pasa su tirada de RR, el asesino no podrá alejarse más de 1 km del lugar del crimen, mientras duren los efectos del hechizo. Si el ejecutante saca un resultado crítico con los dados, el asesino volverá al lugar del crimen sin que pueda hacer nada por evitarlo.

FORTUNA

Tipo: Talismán

Componentes: Un icono de buena suerte, que se tratara alquímicamente.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: Hasta el siguiente amanecer.

Descripción: Este hechizo aporta un poco de suerte extra al mago, pudiendo exceder los límites normales de la misma. Si el mago lanza el hechizo con éxito y usa la suerte extra en cualquier tirada, el hechizo seguirá activo (aunque halla gastado la suerte) y no podrá volver a repetir el hechizo, hasta el próximo amanecer. Si el mago no usa la suerte extra, esta se desvanecerá al terminar la duración del hechizo. La ganancia de suerte dependerá de la "calidad" del icono: un trozo de madera 1D4, una pata de conejo 1D6, una herradura perdida encontrada en el camino 1D8, un trébol de 4 hojas 2D6.

IGNORAR EL DOLOR

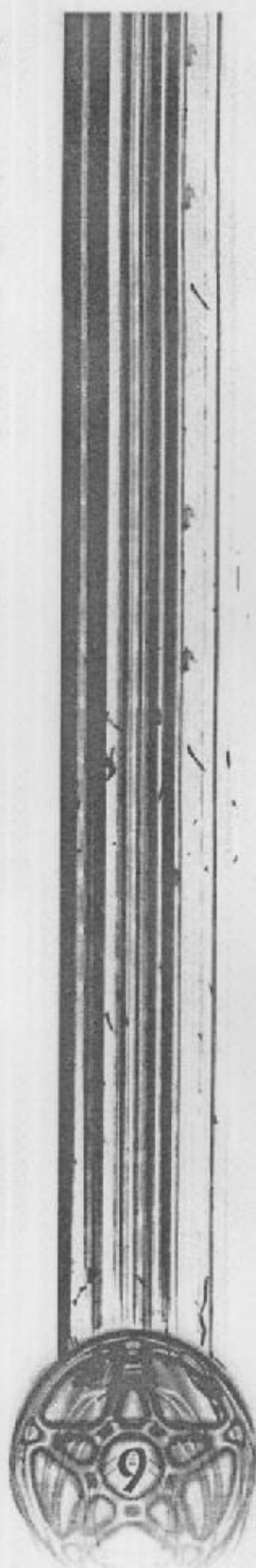
Tipo: Poción

Componentes: Vino, Polvo de Carbón, Azufre y Salitre.

Caducidad: 1D6 + 2 días.

Duración: 1D10 + 2 asaltos de combate.

Descripción: La poción debe tomarse lo más caliente posible. Aquel que la tome ignorará cualquier malus causado por heridas en un combate, y no se desmayará incluso si por culpa de heridas graves sus puntos de Resistencia fueran negativos. Al terminarse los efectos de la poción sufrirá las consecuencias de todas sus heridas, sufriendo además 1D4 de puntos de daño extra, por culpa de la ingestión de la poción.



INMUNIDAD AL FUEGO

Tipo: Ungüento

Componentes: Arsénico, Alumbre (Sulfato de Alumina y Potasio), Flor de Siempreviva, Resina de laurel, Hiel de toro

Caducidad: 1D4 semanas

Duración: 1D6 horas

Descripción: El ungüento evita que las partes del cuerpo que se ungen con él se quemen por efectos del fuego o el calor. Sin embargo, no protege el pelo ni los ojos, ni evita la asfixia por falta de aire.

JUEGO

Tipo: Talismán

Componentes: Tres granos de trigo, Piedra de imán, bolsa de seda amarilla.

Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.

Duración: 1D6 horas

Descripción: El ejecutor debe llevar la bolsita de seda amarilla colgada del cuello, oculta entre sus ropas. Bajo el poder del hechizo, ganará siempre a cualquier juego de azar (tipo cartas o dados) sin que sea posible detectarle haciendo trampas.



MAL DE OJO

Tipo: Ungüento

Componentes: Jugo de chírvila, Acónito, Cincoenrama, Belladona, Hollín, Sangre de Basilisco.

Caducidad: 1D6 días

Duración: 1D6 horas

Descripción: El ejecutor se untará la frente, los pómulos y las mejillas con el ungüento, mientras pronuncia determinadas frases.

A partir de entonces, y únicamente mirando fijamente a su víctima, aumentará el porcentaje de hacer pifias de la misma (en ese asalto) en un 10% por cada Punto de Concentración que gaste, independientemente del que gastó al activar el hechizo.

MEMORIA

Tipo: Poción

Componentes: Sangre de macho cabrío, Azufre, Agua de una fuente de montaña, Hojas de Parra.

Caducidad: 1D3 Semanas

Duración: 5 asaltos de combate (1 min.)

Descripción: Esta poción, tomada en frío o caliente, eleva la competencia de Memoria al 100%.

NADAR

Tipo: Talismán

Componentes: Coral Rojo, espuma de mar, sudor de marinero, entrañas de pescado.

Caducidad: Los poderes mágicos de este talismán desaparecen si es destruido o si su portador muere ahogado.

Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene hasta que su portador salga del agua

Descripción: Una vez preparado alquímicamente, el coral rojo se talla en forma de amuleto que se lleva colgado al cuello o escondido entre las ropas. Si está activado su portador no se hundirá en el agua, manteniéndose a flote mal o bien saque o no sus tiradas de nadar (*consultar las reglas de Nadar de la pág. 51 y las de Asfixia en la pág. 54*)

Nota: Este hechizo mantiene a flote a su portador en circunstancias normales, y nada más. No evitará que las corrientes alejen de la orilla a su portador, si éste no sabe Nadar. Si va cargado con un peso excesivo (por ejemplo, vistiendo una armadura) se irá al fondo con hechizo o sin él. Y tampoco le salvará la vida si algún gracioso le sujeta la cabeza dentro de un barril de agua durante media hora...

OJOS DE LOBO

Tipo: Ungüento

Componentes: Mandrágora (planta), rocío de la mañana, rescoldos de una hoguera, barro de una charca del bosque, sangre de murciélago, una calavera de lobo (no se gasta).

Caducidad: 1D4 semanas

Duración: hasta que se vea la luz del sol o algo iluminado por ésta.

Descripción: Para fabricar el ungüento, se mezclan los ingredientes y se dejan reposar en la calavera, a la luz de la luna llena. Para usarse, el ejecutante ha de cerrar los ojos y extenderse el ungüento por los párpados, tras lo cual recita el hechizo. Si tiene éxito, al abrir los ojos, verá como si se encontrase en medio del campo en una noche despejada de luna llena, aunque se encuentre en la más absoluta oscuridad. El efecto secundario de este hechizo es que sus pupilas se vuelven de color amarillo mientras duran sus efectos...

Oh Príncipe del exilio, que sufres la injusticia.

Y que, aún vencido, te pergues con renovada fuerza.

¡Oh Satán, ten piedad de mi larga miseria!



PARÁLISIS

Tipo: Talismán.

Componentes: Placa de hierro, Tres pequeños clavos de oro, Bolsa de seda verde.

Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.

Duración: 1D6 asaltos.

Descripción: El receptor del hechizo se encuentra de repente con que sufre una repentina parálisis de una de sus extremidades durante 1D6 asaltos, a no ser que pase una tirada de RR, tenga 25 de Resistencia o más, o bien lance a su vez un hechizo de Liberación. La extremidad se determina aleatoriamente a no ser que el ejecutor saque al hacer la tirada un resultado igual o menor a la mitad de su porcentaje, en cuyo caso la decide él mismo.

PROTECCIÓN CONTRA DEMONIOS NOCTURNOS

Tipo: Maleficio.

Componentes: Un objeto sagrado de la religión del receptor.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Permanente.

Descripción: Mientras el receptor duerma junto a un objeto sagrado para él, y recibe la influencia de este hechizo, no sufrirá pesadillas, ni se verá importunado por el asalto de Incubos, Súcubos, Belaam, Alibantes o Lilim.

SERENIDAD

Tipo: Poción.

Componentes: Valeriana, hierba buena, manzanilla, flor de romero, hojas de parra, agua de manantial.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Esta poción despeja la mente del blanco y la libera de tensiones. Mientras este bajo los efectos de este hechizo el blanco estará muy relajado y su mente estará abierta a cualquier concepción del mundo IRR. En términos de juego, el blanco no perderá puntos de RR, por ver efectos de hechizos o criaturas IRR, aceptando su existencia, incluso mitigando el posible miedo que ello le pudiese dar (lo cual puede ser peligroso en algunos casos). También hace al blanco más confiado sufriendo un malus de -25 a su psicología. Además se puede usar para anular temporalmente los efectos de hechizos de discordia, atracción sexual, rabia y deseo.

SUERTE

Tipo: Talismán.

Componentes: Una moneda de oro, la bendición de un hada.

Caducidad: Este talismán sólo pierde sus poderes si el hada que lo bendijo muere o retira su bendición.

Duración: Una vez activado, 1D6 horas.

Descripción: El talismán debe llevarse siempre encima. Tiene la facultad de doblar temporalmente los puntos de Suerte actuales de su portador. Además, éste no deberá especificar que va a usar sus puntos de Suerte antes de hacer la tirada. *(Ver descripción de esta característica, en el Manual básico, Capítulo II).* Ante el posible uso y abuso de este hechizo, conviene remarcar que se necesita la bendición voluntaria de un hada para que se lleve a cabo, así que no deja de ser difícil conseguirla entre partidas. Respecto a conseguirla de inicio, el DJ siempre puede hacer aparecer en mitad de una aventura al hada que dio la bendición, y retirarla si el PJ no se comporta a su gusto...

TINTA PRODIGIOSA

Tipo: Poción (pero no se bebe).

Componentes: Oro, plata, piedra de imán, carbón, ópalo negro reducida a polvo, tinta de calamar, hojas de olivo, agua de lluvia.

Caducidad: 1D3 meses.

Duración: Permanente.

Descripción: Este hechizo produce una tinta de tonos dorados. Una vez escrito algo con esta tinta, se lanza el hechizo. Si tiene éxito, al secarse, la tinta desaparece, volviéndose invisible. Existe tres formas de hacerla otra vez visible: usar los polvos elementales, exponer el manuscrito a la luz de la luna llena y volver a recitar el hechizo de tinta prodigiosa, con lo cual se hará visible hasta que se aparte de la luz de la luna, o iluminar el manuscrito con la luz de una vela de mano de gloria (no se necesita que este activada).

VIRGINIDAD

Tipo: Ungüento.

Componentes: Tierra bendita, Leche de hojas de espárragos, Cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, Clara de huevo recién puesto, Harina de avena, Leche de cabra.

Caducidad: 1D3 horas.

Duración: 1 noche.

Descripción: El ungüento (muy pastoso) se coloca en las partes genitales de la mujer poco antes de que tenga lugar la unión con el hombre, el cual tendrá la absoluta convicción, al amanecer, de que ha desflorado a la muchacha.

VIRILIDAD

Tipo: Talismán.

Componentes: Cobre, Hierro, Estaño, Oro, Símbolos arcanos de Venus y Tauro.

Caducidad: Una vez creado, el talismán sólo pierde sus poderes si se le borran los símbolos.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Con los componentes se hace una medalla, a la cual se le graba un símbolo en cada cara. Debe llevarse siempre encima, y en el momento de activarlo, debe tocarse con él el muslo derecho (si el receptor es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer). El receptor de este hechizo se convierte en sexualmente infatigable mientras duren sus efectos.

Gloria y alabanzas a ti,
Satán en las alturas
del Cielo, donde tú reinas, y
en las profundidades
del Infierno, donde, vencido,
sueñas en silencio!
¡Haz que mi alma un día, bajo
el Árbol de la Ciencia,
cerca de ti se repose, a la hora
en que sobre tu frente,
como un templo nuevo, sus
ramas se extiendan!



Hechizos de tercer nivel

Malus -35%, Coste 2 PC. (+3 IRR si < 66%)

Arma invencible
Clarividencia
Curación de Heridas graves
Curar la rabia
Falsas visiones
Guerra
Hablar mediante sueños.
Interrogación
Lengua de Babel
Pacificación de fieras salvajes
Polvos elementales
Protección de la montura.
Racionalidad
Unión sexual
Varita de búsqueda
Velo de muerte
Vientos
Visión de Futuro

ARMA INVENCIBLE

Tipo: Talismán
Componentes: Placa de Zinc, Incienso de Olíbano.
Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D10 + 3 asaltos.
Descripción: Cortado el Zinc en forma de estrella de siete puntas grabado con ciertos signos y perfumado con el incienso, se colocará en el pomo o asta de un arma: Una vez activado, este Talismán hará que el arma ignore la armadura del enemigo. Este no tiene derecho a tirada de RR.

CLARIVIDENCIA

Tipo: Talismán
Componentes: Anillo de oro, Piedra de Rayo.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: Apenas unos minutos.
Descripción: El ejecutor se coloca el anillo (en el cual está engarzada la piedra del rayo) en el dedo meñique de la mano izquierda. Inmediatamente entra en trance, durante el cual verá cosas que estén sucediendo en ese momento, aunque sea a muchos km. de distancia, con preferencia a amigos o parientes suyos. El ejecutor queda muy debilitado tras efectuar este hechizo, tardando una hora larga en recuperarse.

CURACIÓN DE HERIDAS GRAVES

Tipo: Talismán
Componentes: Paniquesillo (Flor del Olmo), Turquesa (Piedra preciosa)
Caducidad: El Talismán no pierde sus propiedades con el tiempo
Duración: Los efectos del hechizo son instantáneos y permanentes
Descripción: Se somete al Paniquesillo y a la Turquesa a una serie de operaciones alquímicas, al final de las cuales la flor está dentro de la piedra preciosa, sin que en esta se haya hecho la menor fisura. La piedra puede llevarse engarzada a un anillo o colgada al cuello. Presionando la piedra contra la herida de un moribundo (que tuviera puntos de Resistencia negativos), le eliminará los puntos negativos, dejándolo a Resistencia 0, desmayado pero fuera de peligro.

CURAR LA RABIA

Tipo: Poción
Componentes: Vino, Mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado, Polvos de flor de azufre, Yemas de paloma.
Caducidad: 2D6 días +2
Duración: Permanente.
Descripción: Se divide la poción en 64 dosis, dándosele al enfermo una dosis cada hora. Al cabo de ese tiempo, o se cura o muere. Es preciso administrar la poción antes de que la contracción de los músculos de la garganta impida efectuar la acción de tragar líquidas

FALSAS VISIONES

Tipo: Unguento
Componentes: Flor de amapola, hierbas de hash, cicuta, beleño y centáurea, sangre de abubilla hembra
Caducidad: 1D10 semanas
Duración: 1D3 horas
Descripción: Con las flores, las hierbas y la sangre se fabrica una especie de incienso que se frota en el cuerpo del receptor (mezclado con aceite) aunque también se puede arrojar a las brasas de un fuego en una habitación cerrada. El efecto es automático en aquél que reciba el unguento con el aceite, en el caso de que se haga mediante humo en un recinto los que allí estén deberán tirar por su RES x3 para no sufrir sus efectos, que consisten en empezar a ver al punto numerosas visiones, que hacen maravillarse o enloquecer, según la naturaleza de cada uno. Una tirada de RR, con un malus de -25% permite darse cuenta que dichas visiones no son otra cosa que una ilusión, en caso contrario los receptores de este hechizo no pueden hacer nada salvo quedarse embobados en su mundo de fantasía.... Sea como fuere, este hechizo provoca en quien lo sufre un terrible dolor de cabeza (malus de -10% en todas las acciones durante 2D10 horas)

GUERRA

Tipo: Talismán
Componentes: Placa de bronce, Sangre de león.
Limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Todo el tiempo que dure la batalla.
Descripción: El medallón debe colocarse en la empuñadura del arma del ejecutor, el cual debe mostrar siempre una actitud heroica. Sólo en este caso puede funcionar el hechizo, el cual aumenta la calidad de las tropas implicadas en un combate en una columna. (Ver reglas de combates de masas)

HABLAR MEDIANTE SUEÑOS

Tipo: Maleficio
Componentes: 1 Cabeza de Urraca, Roca de Mercurio, Lirios Blancos, Tres vasijas de agua.
Caducidad: Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo
Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir inmediatamente.
Descripción: El ejecutor prepara las tres vasijas: una la llena de agua, y deposita en su interior la cabeza. Otra la deja a medias, y deja en el fondo la roca de mercurio. La tercera la deja vacía, y deposita en su interior los lirios blancos. Seguidamente rezará una oración especial y dirá en voz alta, en cada una de las vasijas, el mensaje que



dejes enviar. El receptor, en la primera noche de sueño, soñará el contenido del mensaje. Este maleficio no es afectado de ningún modo por la distancia.

INTERROGACIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Corazón de paloma, Cabeza de rana, Almizcle.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 1D6 preguntas.

Descripción: El corazón de la paloma y la cabeza de rana se reducen a polvo, perfumándose con el almizcle y guardándose en una bolsita de seda. Colocada esta debajo de la almohada de una persona dormida, responderá con sinceridad a las preguntas que se le hagan, siempre que no pase una tirada de RR. En dicho caso, despertará bruscamente.

LENGUA DE BABEL

Tipo: Talismán

Componentes: Tierra de la cima de la montaña más alta del reino en que se viva, agua de rocío, agua del mar, agua de lluvia, fragmentos de piedra o adobe de una construcción de al menos 200 años, mechón de pelo de alguien que al menos hable tres idiomas.

Caducidad: 1 hasta ser destruido.

Duración: una hora o hasta que se quite el medallón del cuello.

Descripción: Con todos los ingredientes se hace un medallón de barro cocido, dibujando una especie de torre en su centro. Si se lanza con éxito el hechizo, el mago olvidará temporalmente todos los idiomas que conocía. En su lugar conocerá la antigua lengua de Babel, la raíz de todas las lenguas (ojo, en teoría, dos magos que usaran este hechizo se podrían entender sin problemas, pero la maldición bíblica lo impide, así que solo podrían comunicarse por signos...). Gracias a este conocimiento, el mago tendrá rudimentarios conocimientos de todas las lenguas (solo hablarlas y entenderlas, no leerlas). A efectos de juego, se considera que el mago posee TODOS los idiomas de la tierra a nivel de base (su Cultura).

PACIFICACIÓN DE FIERAS SALVAJES

Tipo: Talismán

Componentes: Lámina de oro, Pedazo de piel de león, Pluma de cisne, Tinta hecha con sangre de gato y nueces.

Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes mientras no sean borrados los símbolos dibujados en él con tinta.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: Para crear el talismán se escriben en tinta sobre la lámina de oro ciertos signos con la pluma de cisne. Una vez terminado el talismán se cuelga del cuello metido en una bolsita hecha de piel de león. Una vez activado impedirá que a su portador le ataque cualquier tipo de animal no mágico, aunque tuviera hambre o se acercara en actitud hostil. Si el portador atacara al animal el hechizo se romperá.

Tú, cuya mano esconde los precipicios,
al sonámbulo errante por
el borde de los edificios
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!

POLVOS ELEMENTALES

Tipo: Ungüento

Componentes: una concha marina, incienso, limaduras de hierro, polvo de piedra de ara, cuerno de toro, plata, mercurio y feldespato.

Caducidad: 1D4 meses.

Duración: 3 asaltos.

Descripción: La historia de este hechizo es un misterio. Mientras unos abogan porque tiene un origen alquímico, otros dicen que su origen es mucho, mucho más antiguo, anterior incluso a la Creación. Cabe destacar entre los defensores de esta postura al mago árabe Ibru Ghazi. Sea cual sea su origen sus efectos son los siguientes. Una vez recitado el hechizo se espolvorea o se sopla los polvos hacia el objetivo. Una vez alcanzado por los polvos, éste manifiesta su forma "elemental", o sea su forma real. Si se lanza sobre cosas o seres invisibles los hará visibles, sobre poseídos y demonios "disfrazados" o metamorfoseados, hará visible la verdadera forma de los seres, sobre vampiros y brucolacos mostrará su naturaleza diabólica, etc. Cabe destacar que si se lanza sobre personas muy buenas o muy malas, las hará más bellas o más horribles. Los blancos del hechizo no tienen derecho a tirada de RR. Si se quiere usar en seres invisibles, se tendrá que tener una cierta idea de por donde andan (tirada de Escuchar, ver sus huellas en el fango, etc.). Decir también que la forma elemental mostrada, en los poseídos y demonios disfrazados, es un reflejo de su verdadera naturaleza, que durante la duración del hechizo "tapara" su forma física actual. Es decir, un lutín que gracias al hechizo de Metamorfosis se haya convertido en oso, si se le arrojan estos polvos aparecerá ante los ojos de todos como un lutín, pues tal cosa es... pero seguirá teniendo la fuerza y la resistencia de un oso, pues en tal cosa se ha transformado mágicamente.

PROTECCIÓN DE LA MONTURA

Tipo: Talismán

Componentes: Lámina de plomo, Sangre de Pavo Real, Astilla de un árbol quemado por el rayo.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras la montura que proteja no muera.

Duración: 1D3 x 6 asaltos.

Descripción: El talismán debe estar en contacto con la piel de la montura (sea caballo, asno o mula). Mientras esté activado, dará a dicha montura una protección contra ataques físicos de 3 puntos.

RACIONALIDAD

Tipo: Ungüento

Componentes: Dientes de ajo, Tornillo, Albahaca, Resina.

Caducidad: 1D6 días.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Uniendo con este ungüento las axilas y el abdomen del receptor, éste poseerá un bonus del 25% a sus tiradas de Racionalidad.

UNIÓN SEXUAL

Tipo: Maleficio

Componentes: Incienso de Olíbano, Almizcle, Azafrán, Polvos de Coriandro, Tela manchada con sangre del Receptor, fuerte deseo del Ejecutor hacia el Receptor.

Caducidad: Los componentes sólo tienen poderes durante la ejecución del maleficio.

Duración: 1D3 horas.



Descripción: El Ejecutor prepara un ungüento con el Almizcle, Azafrán y los polvos de Coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso y se frota la cara con la tela. Pronto caerá en un estado de trance, mientras que al mismo tiempo el Receptor notará la presencia de un ser invisible a su lado, con el cual será capaz de realizar el acto sexual. Este ser invisible es tangible, y puede golpear y ser golpeado. No puede coger ningún objeto ni arma, pero sí que puede ser herido por éstas. Las heridas que recibiera, por supuesto, las sufrirá el Ejecutor del hechizo. Este hechizo se considera de magia negra si el dicho acto sexual es una violación. Componente indispensable de éste hechizo es el fuerte deseo que el Ejecutor siente hacia el Receptor, ya sea compartido o no, y que provocará que el Ejecutor busque ante todo la consumación del acto sexual, de grado o a la fuerza. Terminado éste, el hechizo se disipará y volverá a su cuerpo.

VARITA DE BÚSQUEDA

Tipo: Talismán

Componentes: Varita de avellano silvestre, Sangre de cabrito joven, Cera de abeja.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Se unta la varita con la sangre del cabrito y la cera de abeja. Su utilidad consiste en la búsqueda de objetos inanimados, funcionando del mismo modo que el hechizo de magia negra "Lámpara de Búsqueda"

VELO DE LA MUERTE

Tipo: Poción

Componentes: Ajenjo, belladona, hojas de camaleón negro, tierra de cementerio, vino tinto, agua de rocío.

Caducidad: 1D3 semanas.

Duración: 4D6 horas o hasta que se anule.

Descripción: Si se lanza con éxito este hechizo, el blanco que tome la poción caerá "aparentemente" muerto. No respirará ni le latirá el corazón lo más mínimo, no se le dilatarán las pupilas, no responderá a ningún estímulo, incluso si se le hiciese daño, al cabo de un rato empezará a manifestar rigor mortis... o sea, que parecerá que está muerto, de hecho durante la duración del hechizo así será (si algún brujo le lanzase un levantar muertos, animaría el cuerpo normalmente, aunque cuando finalizase el hechizo de velo de muerte, se llevaría una sorpresa...). Una forma de anular este hechizo sería usar el hechizo de revitalización sobre el "cadáver", el cual reanima al blanco al instante. Otra forma de anular el hechizo sería "matar" al blanco, haciendo suficiente daño al cuerpo, para matarlo realmente (desmembrarlo, sacarle el corazón, etc.). Si esto último sucediese, el blanco despertará (aunque apenas para tomar un último aliento y morir realmente...) y lanzará un terrible alarido que helará la sangre a aquellos que sean testigos. Si no se anula, el hechizo terminará normalmente a las 4D6 horas y el blanco "despertará" con hambre, sed y frío. Este hechizo no es considerado de goecia si no se usa con malos fines.

Padre adoptivo de aquellos
que en su negra cólera
del Paraíso terrestre
expulsó el Dios Padre.
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!

VIENTOS

Tipo: Talismán

Componentes: Espuma de mar, Cabello de virgen, Fibras de esparto y algodón.

Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo, mientras no se desaten los nudos.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Se hace una cuerda de unos 10 cm. de largo, en la cual hay tres nudos. Si se desata el primero pronunciando las oraciones adecuadas se origina una brisa moderada. Si se desata el segundo se forma un viento fuerte. Si se desata el tercero se crea un auténtico vendaval. Este hechizo es muy apreciado entre la gente de mar.



VISIÓN DE FUTURO

Tipo: Talismán

Componentes: Piedra negra de Gul

Caducidad: Una vez tratada alquímicamente, la piedra negra no pierde sus efectos jamás.

Duración: El trance dura 1D6 min.

Descripción: La piedra negra de Gul se encuentra en el ojo del animal del mismo nombre. Es muy pequeña, del tamaño de media lenteja. El Ejecutor debe colocarse la piedra debajo de la lengua. Inmediatamente entrará en trance, durante el cual no debe ser molestado, ya que si despertara en medio del trance y no pasara una tirada de Suerte moriría en el acto. Al salir del trance recordará haber tenido visiones confusas relativas al futuro inmediato (a determinar por el DJ)



Hechizos de nivel 4

Malus -50%, Coste 3 PC. (+3 IRR si < 66%)

Amuleto

Asesino de fantasmas

Bendición de Jonás

Bolsa de duendes

Carisma

Cruz de Caravaca

Danza

Explosión

Invisibilidad

Invocar al Fenicio

Invocación de Ánimas

Invulnerabilidad

Neutralizar venenos

Protección Mágica

Rama de los deseos

Ritual del clavo

Transmutación de metales.

Sinceridad

Ungüento de bruja.

Valor

Vela de difuntos



AMULETO

Tipo: Talismán

Componentes: Pergamino virgen, Tinta verde, Tinta roja.

Caducidad: Permanente, mientras no se borren los signos escritos en el pergamino.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Este talismán permite tirar por RR (o por Protección mágica) ante aquellos hechizos que no admiten tirar por RR.

ASESINO DE FANTASMAS

Tipo: Maleficio

Componentes: Espada recién forjada, hechizo de círculo de protección

Caducidad: No aplicable

Duración: No aplicable

Descripción: Este hechizo ha de usarse junto con otros para poder ser llevado a cabo con éxito. El ejecutor se personará en un lugar frecuentado por un espíritu (Anima errante, Alibante, Manga, Itzgarri, Estadea...) Allí tiene, previamente, que llevar a cabo el hechizo de círculo de protección, y una vez dentro, el de invocación de ánimas. Si ambos tienen éxito, se materializará fugazmente ante él el espectro que quiere matar, y que normalmente es inmune a cualquier tipo de daño físico. Entonces pronunciará el maleficio, sacando un pie descalzo del círculo de protección y pisando con él la tierra, mientras hunde en la figura del espectro un arma recién forjada que nunca haya matado a nadie. Si el hechizo se realiza correctamente, el fantasma se disuelve para siempre con un largo gemido... Esa conveniente, luego, destruir la espada, pues dicen que el espectro queda prisionero dentro de ella.

Báculo de los exiliados,
lámpara de los inven-
tores, confesor de los ahorcados y de los conspiradores.
¡Oh Satán, ten piedad de mi larga miseria!

BENDICIÓN DE JONÁS

Tipo: Talismán

Componentes: Madera de un barco naufragado (que no se halla ido al fondo con el barco), plumón y cascarón de polluelo de gaviota, piedra de rayo, tinta de calamar, cuchillo nuevo, un mechón de pelo de la madre del encantador.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Con la madera del barco, se va tallando la forma de un leviatán, al tiempo que se tratan el resto de componentes alquímicamente, formando una espesa tinta, con la cual se va coloreando la figura. Una vez creado, se engasta como mascarón en la proa del barco. Para activarlo, el mago debe acercarse al mascarón y recitar el hechizo (no es necesario que sostenga el talismán). Una vez activado, protege al barco de las tormentas e impide que se hunda. Eso no quiere decir que salga indemne, pero puede reducir los daños que recibiría por una fuerte tempestad y mientras dure el hechizo, será IMPOSIBLE que el barco se hunda (aunque tenga un boquete en el casco del tamaño de un caballo y no pare de entrar agua). Las leyendas también dicen que este talismán protege contra los leviatanes. (si es cierto o no, lo dejo en mano del DJ)

BOLSA DE DUENDES

Tipo: Talismán

Componentes: siete sacos (o en su defecto el tipo de recipiente que sea): uno nuevo, otro viejo, uno prestado, uno robado (sin violencia, el contenido se le devuelve al legítimo dueño), uno de un noble, uno de un rico (burgués), uno de un pobre, polvo de hadas.

Caducidad: hasta ser destruido o quemado (si es roto puede remendarse sin problemas).

Duración: 2D6 horas o hasta que se rompa el hechizo.

Descripción: Este hechizo: muy usado por duendes para ocultar las cosas, encanta una bolsa, saco, caja, arcon o similar de una forma muy especial. Si se pone algo dentro y se recita el hechizo, el recipiente parecerá estar vacío. Si una persona carga con el recipiente y no pasa una tirada de IRR (ojo IRR), lo notará vacío, en caso contrario el recipiente pesará lo que le corresponda según la carga "oculta" que lleve. Si el recipiente es abierto e inspeccionado debidamente, y el inspector pasa una tirada de IRR (nuevamente IRR), podrá ver el contenido y el hechizo se romperá. El hechizo también puede romperse por usar los polvos elementales y el hecho de rajar o romper el recipiente no anula el hechizo, ni destruye el talismán (lo deja inútil hasta repararlo). Se puede usar para llevar seres vivos. En ese caso al lanzar el hechizo el blanco deberá fallar su tirada de RR, para que el hechizo funcione. Todo sonido o movimiento del blanco no será visto u oído mientras dure el hechizo, además el blanco no morirá por asfixia mientras esté en el saco.

CARISMA

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de Oro fino, Sangre de león, Lengua de perro, Viruta de acero de la espada de un héroe, Piel de cordero, Pluma de Oca negra.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo

Duración: Una vez activado, los efectos del hechizo duran 1D6+3 horas.

Descripción: Se funde la viruta de acero y se deja caer gota a gota encima de la placa de oro. Aparte se hierve la sangre de león con la lengua de perro hasta que esta se consuma: entonces se escribe con la pluma de Oca, mojada en la mezcla, los signos del sol y la luna en la placa de oro. El talismán debe llevarse siempre encima,



en una bolsa de piel de cordero. Activado, sus efectos consisten en que su portador será bien recibido y tratado de manera amigable allá donde vaya, a no ser que se trate de enemigos claramente hostiles. Da un bonus del 50% a las tiradas de Elocuencia de su portador, y da un malus de 50% a las tiradas de Psicología de sus interlocutores. Estos NO tienen derecho a su tirada de RR.

CRUZ DE CARAVACA

Tipo: Talismán

Componentes: Madera de un árbol golpeado por un rayo, en la que se tallará una cruz de Caravaca, la cual posteriormente se hará bendecir.

Caducidad: Hasta ser destruido o hasta que el mago realice alguna goecia.

Duración: Especial.

Descripción: La Cruz de Caravaca es un remedio popular, un amuleto al que se le atribuye la propiedad de proteger a su dueño del mal de ojo, así como de los maleficios. El talismán de cruz de Caravaca, puede sustituir a los talismanes de protección mágica y amuletos a la hora de realizar esos hechizos. A diferencia de esos talismanes, la cruz tiene una caducidad especial, caducando en el momento en el que el mago realice un hechizo de goecia. Si ocurre y desea volver a usar la cruz, deberá conseguir la absolución de un sacerdote, tras lo cual deberá proceder a bendecir de nuevo la cruz.

Amen de los usos IRR de la cruz, la gente piadosa se puede beneficiar también de las propiedades de la cruz. Si un PJ con fe lleva la cruz de Caravaca (no necesariamente bendita o hecha de madera de árbol donde halla caído un rayo), se beneficiará de un bonus a su RR igual al valor de su fe a efectos de resistir hechizos de GOECIA, resistiendo el resto normalmente. Además si fuese víctima de un hechizo de goecia que no permitiese tirada de RR, tendrá una posibilidad igual a su fe de resistir los efectos del hechizo.

Nota del autor: un hechizo de un inmovilizar en manos de un brujo corta gargantas podría ser considerado una goecia. De nada.

DANZA

Tipo: Ungüento

Componentes: Mejorana silvestre, Verbena, Hojas de Mirto, Hojas de Nogal, Hojas de Hinojo.

Caducidad: 2D6 semanas

Duración: 1D10 asaltos

Descripción: Las hierbas deben recogerse por la noche, antes de salir el sol. Se las deja secar en la sombra, seguidamente se las reduce a polvo y se pasan por un tamiz de seda. Estos polvos, arrojados contra un ser humano, le provocarán terribles convulsiones, muy parecidas a una danza, que le impedirán realizar cualquier otro tipo de acción. La víctima tiene derecho a tirada de RR.

EXPLOSIÓN

Tipo: Poción

Componentes: Azufre, Tártaro, Noseriolto, Piocte, Sal vegetal, Salitre, Polvos de carbón, Aceite mineral negro.

Caducidad: 2D4 + 3 semanas.

Duración: 1D6 + 2 asaltos.

Descripción: Esta poción, altamente inestable, debe ser transportada en recipientes de arcilla sellados con cera. Al activar el hechizo la poción se inflamará, haciendo estallar el recipiente, y creando un fuego inextinguible que hace 1D6 puntos de daño por asalto, ignorando cualquier armadura (ver reglas sobre quemaduras).

El recipiente puede arrojarse sobre un objetivo, pasando una tirada de "Lanzar". Esta poción es altamente inestable, pudiendo inflamarse al recibir golpes o sacudidas

bruscas, o bien al estar expuesta a un calor intenso. Si se saca una pifia al lanzar este hechizo se activarán TODAS las dosis de poción que se encontraran en un radio de 5 m. del ejecutor (incluidas, por supuesto, las que llevara encima.)

INVISIBILIDAD

Tipo: Talismán

Componentes: Figurilla de cera de forma humana. Piel de rana, Sangre de la misma rana, Cabello del receptor, Incienso Benjuí.

Caducidad: El talismán es inmune a los efectos del tiempo.

Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene durante 2D10 min.

Descripción: Se hace una mezcla con la sangre de rana, los cabellos y la cera, y se moldea con ellos la figura. Se cubre con la piel de rana y se incienso. El receptor debe llevar la figura encima para que el hechizo se cumpla. Si la figura se rompe, el receptor muere.

INVOCAR AL FENICIO

Tipo: Invocación

Componentes: un farol, una vela nueva, una gota de sangre del ejecutante y un cruce de caminos.

Caducidad: N/A.

Duración: hasta que amanezca como máximo.

Descripción: Este hechizo invoca al Fenicio (ver en *apéndices*). Sólo se puede lanzar a partir de medianoche y sólo si el mago está solo. El mago encenderá el farol y lo dejará a un lado del cruce. A continuación se pondrá en medio del cruce de caminos y derramando una gota de su sangre pronunciará el hechizo. Si tiene éxito, en cuestión de minutos aparecerá una misteriosa niebla que poco a poco ira inundando el lugar. Después desde lejos se empezará a oír una cancioncilla que es silbada por alguien y que se ira acercando, y tras unos momentos aparecerá el Fenicio. Este hechizo en un principio no es de goecia, pero bien tendría que tener cuidado el mago en los tratos a los que llegue...

INVOCACIÓN DE ÁNIMAS

Tipo: Invocación

Componentes: Conocer el nombre del muerto con el que se desea contactar.

Caducidad: No aplicable

Duración: Hasta que se rompa la invocación

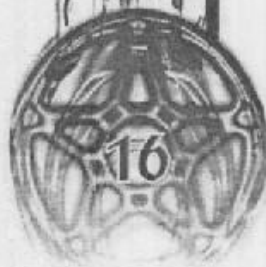
Descripción: La invocación es imposible si no se conoce el nombre del alma. Si la invocación se hace en el lugar de su muerte se tiene un bonus de +25% para lanzar el hechizo, si se hace ante sus restos mortales se tiene otro bonus de +25%. El ejecutante se limita a concentrarse, bajando sus defensas, y dejando que el alma se introduzca en su cuerpo, y hable por su boca. El permanece en un estado de inconsciencia, ante lo cual debe tener al menos un compañero que interroge al alma. Al finalizar la conversación, el alma debe marcharse. Si el ejecutante falla la tirada, su cuerpo es ocupado por otra alma, que inmediatamente intenta poseer su cuerpo. La víctima tiene derecho a su tirada de RR. De fallar esta tirada, sólo se podrá expulsar el alma del cuerpo del ejecutante con un hechizo de Expulsión. De no conseguirse, el cuerpo y la personalidad del ejecutante cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto de la persona muerta. Incluso es posible cambiar de sexo.

INVULNERABILIDAD

Tipo: Talismán

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de lobo, Pluma de cuervo viejo

Caducidad: Los poderes de este talismán son permanentes mientras nadie que no sea su portador lo vea



Duración: Una vez activado, sus efectos duran 20 asaltos de combate.

Descripción: Se escriben ciertos signos en la piel de lobo con la sangre y la pluma. El talismán así formado debe llevarse siempre encima. Una vez activado, da cinco puntos de protección mágica a su portador. El talismán pierde sus poderes, como ya dijimos, si alguien que no sea su portador lo ve.

NEUTRALIZAR VENENOS

Tipo: Talismán

Componentes: Oro, perla de Horgi, polvo de amatista, serpiente, valeriana y madera de al menos un siglo de antigüedad.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: Permanente.

Descripción: Con los componentes se confecciona un anillo de oro, con la perla engastada en él. Para usarse debe ponerse el anillo en la boca del receptor y recitar el hechizo. Si se tiene la sangre del envenenador (si es un animal o criatura irracional) o el veneno que se va a neutralizar, se obtiene un bonus de +25 a la tirada. Si el veneno es de origen sobrenatural, se tendrá un malus de igual a la IRR de la criatura. Si se tiene éxito, se neutraliza el veneno.

PROTECCIÓN MÁGICA

Tipo: Talismán

Componentes: Un cordón de algodón, Sangre de lechuga, Leche de loba, Resina de laurel

Caducidad: El talismán no pierde sus efectos, a no ser que sea destruido.

Duración: Permanente.

Descripción: El cordón, empapado con los demás componentes, se deja secar a la luz de la luna, mientras se recitan las plegarias adecuadas. Una vez preparado, se anuda en torno a la cintura del receptor, en contacto con su piel. El talismán se activa automáticamente cuando su receptor es víctima de un hechizo. Sus efectos consisten en que su portador puede elegir en efectuar su tirada de RR para salvarse del hechizo que le haya sido lanzado o bien tirar por su porcentaje en este talismán para lo mismo. Este Talismán es imprescindible para los magos poderosos.

RAMA DE LOS DESEOS

Tipo: Talismán

Componentes: Rama de abedul con entre tres y siete ramificaciones, un cuchillo o estilete nuevo y de calidad, rocío de la mañana, una moneda de oro reducida a polvo y los componentes, pociones, ungüentos o talismanes (estos últimos no se gastan) que se necesiten.

Caducidad: hasta ser destruido o se rompan todas las ramificaciones.

Duración: la que corresponda al hechizo en cuestión.

Descripción: Variantes de este hechizo se pueden encontrar en casi cualquier cuento de hadas. Este talismán suele ser regalado por hadas o duendes buenos a aquellas personas que se lo merezcan. Para fabricarla con el cuchillo se harán una serie de signos mágicos en la rama. Después se repetirá la operación con cada una de las ramificaciones de la rama, lanzando el hechizo que quiera que se contenga en la ramificación en cuestión. Nada impide que todas las ramificaciones contengan el mismo hechizo, pero si se da el caso, se deberá tener usar tantas pociones, ungüentos o componentes como ramificaciones se encanten. Una vez encantada la rama se puede entregar a otra persona. Para usarse, se recita el hechizo de activación de la rama de los deseos y se rompe una de las ramificaciones. Si el hechizo contenido en esa ramificación es de nivel 1, 2, 3 ó 4, el malus a la tirada

de IRR, para ver si funciona el hechizo será de -50. Si el hechizo es de nivel 5 o superior, el malus será el que suela tener ese hechizo. Hay que decir que a la hora de usar la rama, no es necesario haber aprendido de antemano los hechizos de las ramificaciones, ya que se lanzarán automáticamente al haberse activado la rama con éxito. Cada vez que se use la rama, se rompe una ramificación y la posibilidad de realizar el hechizo de esta. Cuando se usa y se rompe la última ramificación, los poderes del talismán caducan. La única excepción posible a esto se da si en la tirada de activación correspondiente a la última ramificación disponible, se sacase un crítico, la rama florecería de nuevo recuperándose 1D6 de las ramificaciones perdidas (hasta el número máximo que tuviese inicialmente y aquellas que decidiese el DJ).

Si alguien se encontrase una rama de los deseos por casualidad y conociese la forma de activarla, no sabría de forma automática que hechizo contiene cada ramificación. Si hubiese aprendido anteriormente alguno de los hechizos de las ramificaciones, se daría cuenta que esa ramificación contiene ese hechizo. En caso de no conocer el hechizo que contiene la ramificación, la única forma de averiguarlo sería a través de una tirada de Conocimiento mágico con un malus de -75. Este hechizo solo se considera goecia, si alguna de las ramificaciones contienen hechizos de esa clase.

RITUAL DEL CLAVO

Tipo: Maleficio

Componentes: Un clavo de bronce, grueso, de cuatro lados, con los nombres de Suleimán, Fatima, Alláh y Mahoma grabados en él, la presencia del culpable de un delito.

Caducidad: No aplicable

Duración: hasta que se desclave el clavo de la tierra.

Descripción: Se reunirá a los sospechosos de un delito y se les hará sentar directamente sobre la tierra desnuda. Frente a ellos se clavará el clavo en la tierra, con ocho golpes, en cada uno de los cuales se ensalzará el nombre del Altísimo. Luego se ordenará a los sospechosos que se levanten. Si el culpable no pasa una tirada de RR no podrá levantarse.

TRANSMUTACIÓN DE METALES

Tipo: Maleficio

Componentes: Plomo, Polvo negro, Polvo rojo, Mercurio

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del maleficio son permanentes.

Descripción: Calentar ocho días y ocho noches en un horno a fuego lento el plomo, el mercurio, el polvo negro y el polvo rojo. Envolver la mezcla en tiras de paño, y meterla en una vasija de terracota.

Hay que pasar toda una noche velando el recipiente, y al amanecer, retirar los paños: la mezcla se habrá convertido en oro (o en el metal que deseáramos obtener). Es necesario que esté presente un testigo durante todo el maleficio.

Tú, que pones en el
corazón y los ojos de las
rameras,
el culto de los harapos y el
amor a las llagas.
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!





SINCERIDAD

Tipo: Poción

Componentes: Cincoanrama, Lengua de perro, Vino tinto.

Caducidad: 1D6 días.

Duración: 1D10 min.

Descripción: El ser que tome esta poción y no pase una tirada de RR no podrá mentir, ni negarse a responder a ninguna pregunta directa que se le haga. Eso sí, puede no decir toda la verdad.

UNGÜENTO DE BRUJA

Tipo: Ungüento

Componentes: Cicuta, Acónito, Agua de lluvia, Hojas de álamo, Hollín.

Caducidad: 1D10 días.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Untándose la nuca, la frente y los pómulos con este ungüento, el receptor verá sus puntos de IRR y sus P.C. multiplicados (de forma temporal) por dos, pudiendo exceder el tope impuesto por los humanos, que es de 200 puntos de IRR.

VALOR

Tipo: Poción.

Componentes: Ojos de Cuervo, Corazón de Gallo, I-ligado de Aguila, Vino.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 2D10 + 2 asaltos de combate.

Descripción: Aquel que tome esta poción verá doblado su porcentaje de ataque (no de defensa) de todas las armas que sepa usar. En contrapartida, no podrá retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo a la vista.

VELA DE DIFUNTOS

Tipo: Ungüento

Componentes: grasa de un cordero de menos de un año, sal, un mechón de pelo de una buena persona, cera de abejas, agua bendita.

Caducidad: 2D3 meses.

Duración: hasta que se apague o se gaste la vela (1D6 horas por dosis, se puede combinar varias dosis para hacer la vela más grande).

Descripción: Con los ingredientes se hace un cirio, el cual se hará bendecir posteriormente. Para usarse se debe encender la vela, y recitar la letanía del hechizo. Si se tiene éxito, todo aquel que se encuentre en el radio de luz de la vela (4 o 5 metros) estará protegido frente a posesiones, poderes, hechizos o ataques de animas, espíritus, fantasmas y similares, los cuales fallarán automáticamente (los poseídos o afectados no se liberarán de los efectos).

Si algún anima o fantasma, entrase en el radio de la luz, se hará visible y podrá comunicarse con los presentes, aún cuando en condiciones normales no pudiese hacerlo. Si alguno de los presentes hiciese la señal de la cruz en dirección a una de estas animas, esta se vería obligada a salir del círculo de luz, no pudiendo entrar hasta un nuevo lanzamiento del hechizo.

El hechizo no funcionará en animas encarnadas o posesos. Si se realiza este hechizo en la noche de Todos los Santos, se obtiene un bonus adicional de +50.

Hechizos de nivel 5

Malus -75%, Coste 5 P.C. (+5 IRR si < 81%)

Aceleración

Círculo de protección

Creación de Homúnculos

Domínio del fuego

Expulsión

Habla

Información

Inmovilización

Inmunidad al dolor

Maldición de Cipriano

Protección contra maleficios

Recinto mágico

Sabiduría

Velo de hada



ACELERACIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Piel de ciervo, Sangre de liebre, Artemisa (Planta), Ojos de Barba

Caducidad: Los poderes mágicos de este talismán sólo desaparecen con la destrucción de éste

Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran tanto tiempo como desee su portador.

Descripción: Con los componentes (una vez sometidos a diversas preparaciones) se fabrican unas jarreteras o ligas que se anudan por encima de la rodilla. Una vez activadas, su portador podrá realizar seis acciones por turno en lugar de dos, ganando siempre la iniciativa, y moviéndose más rápido que un caballo al galope.

Perderá, sin embargo, un punto de Resistencia por cada asalto en que lleve puesto el talismán. Si se desmaya, el hechizo desaparece.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Piel de un cabrito virgen sacrificado en viernes, una hematina (piedra imán), tres coronas de verbena, albahaca o flor de sauco cogidas en la noche de San Juan, agua bendita, dos cirios benditos, una cazoleta de metal, carbones y polvos de incienso y laurel.

Caducidad: No aplicable

Duración: Hasta el primer amanecer, hasta que el ejecutante lo abandone o hasta que el círculo sea deshecho.

Descripción: Se tiende en el suelo la piel del cabrito. Una vez dentro el ejecutante traza sobre ella con la hematina el gran círculo cabalístico (formado por tres círculos concéntricos y el triángulo) sobre el que se forma la ruta T (también llamado sendero del tesoro). Se colocan los polvos de incienso y laurel en la cazoleta con los carbones encendidos y los cirios benditos, poniendo a su lado las tres coronas. Por último se realiza una aspersión con el agua bendita.

Una vez activado el sortilegio con las palabras adecuadas ningún ser con Racionalidad menor de 7 podrá penetrar en el círculo ni afectar mágicamente ni a éste ni a la persona que esté en su interior, la cual tampoco podrá realizar hechizos mientras no salga del mismo.

Nota del autor: Este hechizo viene descrito en el libro de San Cipriano y era utilizado antes de las invocaciones para evitar que los seres invocados dañasen al mago. Todo un clásico de la brujería. Evidentemente en una piel de cabrito apenas cabe una persona (nada de meterse todos en el círculo, y que un arquero haga una masacre de bichos). Por otro lado, evita los ataques mágicos... pero no los ataques físicos...

CREACIÓN DE HOMÚNCULOS

Tipo: Maleficio

Componentes: Raíz de mandrágora, Sangre del ejecutor, Azufre, Salitre y Murciélago, Rata, Serpiente o Mono.

(Ver más abajo)

Caducidad: No aplicable.

Duración: Un homúnculo suele "vivir" (funcionar) entre uno y tres años.

Descripción: El ejecutor crea artificialmente una pequeña criatura (no mayor de 20 cm), a base de restos de animales muertos, y le da vida con su propia sangre. Para calcular el tiempo que tarda el ejecutor en crearlo, considerarlo como un talismán. El homúnculo es un ser muy sencillo, que carece de la mayor parte de los órganos de los seres vivos (como aparato digestivo, o pulmones). Se alimenta exclusivamente de sangre, ya sea del propio ejecutor o de animales. Su cerebro es ridículamente pequeño, y son incapaces de emitir sonidos. No tiene suficiente cerebro para sentir dolor o frío, y mucho menos para tener sentimientos o razón.

Dependen totalmente de su creador para seguir vivos, existiendo una empatía entre ambos: caso de que su creador muera, el homúnculo muere en menos de una hora. Esta empatía permite que el creador del homúnculo pueda "ver" a través de los ojos de la criatura, y hacerle hacer misiones sencillas, como pueden ser robar un objeto determinado o introducir veneno u otra sustancia en la comida o la bebida. La forma de los homúnculos varía mucho del capricho del ejecutor y del animal usado como base para crear el homúnculo, asimismo se pueden hacer combinaciones entre dos animales. Necesariamente, sin embargo, habrá que usar un mono si se quiere que tenga manos, y un murciélago si se quiere que vuele. En términos de juego, el ejecutor creará un homúnculo repartiendo 45 puntos (60 si tiene más de 75% en Alquimia) entre las características de Fuerza, Habilidad (caso de que tenga manos), Agilidad, Resistencia y Percepción. Fuerza y Resistencia no pueden pasar de 10 puntos. Igualmente se reparten 75 puntos (100 si el ejecutor tiene más de 75% en Alquimia) entre algunas o todas de las siguientes competencias: Buscar, Correr, Discreción, Escondarse, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Otear, Rastrear, Saltar, Robar, Trepar, Volar. Permitir que un homúnculo se alimente de su sangre le costará al ejecutor la pérdida de 1 punto de Resistencia. El homúnculo se alimenta una vez cada seis días.

DOMINIO DEL FUEGO

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de oro, Liga de pescado, Alumbre, Vinagre, Cal viva, Aceite de Sésamo.

Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.

Duración: 1D10 min.

Descripción: El poder del talismán permite detener el avance de un fuego en una zona determinada, o, al contrario, dirigirlo hacia la zona deseada. No sirve para crear fuegos ni para extinguirlos.

Usado contra un Igneo, puede detener su avance, aunque solamente logrará hacerlo retroceder si el ejecutor pasa la tirada del hechizo por la mitad o menos de su porcentaje. Evidentemente NO permite controlar a tales criaturas.

EXPULSIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Un objeto sagrado, de la religión del ejecutante.

Caducidad: No aplicable

Duración: Permanente (a no ser que la víctima vuelva a ser poseída).

Descripción: Este hechizo se utiliza para expulsar las ánimas u otras entidades que se hayan apoderado de un cuerpo. Para ello es necesario un objeto del culto del ejecutante, en el cual tenga fe. El ejecutante lo mostrará a la criatura repetidas veces, mientras repite una y otra vez ciertas oraciones. Si saca la tirada, el ser será expulsado. En caso contrario, el ejecutante recibirá 1D10 puntos de daño. El ejecutante tiene un malus a su tirada de 1 punto por cada punto que exceda de 100 la IRR del ser que desea expulsar.

HABLA

Tipo: Maleficio.

Componentes: Altramuces, Pan cocido con sal y levadura, Vino clarete, Adolescente imberbe, Miel.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1D10 min.

Descripción: Se coloca al adolescente bajo dieta de altramuces, pan y vino. Se recogen sus excrementos y, mezclándolos con miel, se colocan en la garganta de la persona o animal que se quiera hacer hablar. Si el hechizo funciona, hablarán claramente la lengua del ejecutor, contestando a todas sus preguntas.

INFORMACIÓN

Tipo: Invocación

Componentes: Agua limpia y fresca, Pan de trigo, Vino tinto y Sal.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1 pregunta por noche.

Descripción: El ejecutor se encierra en un lugar discreto y tranquilo (lo ideal es una habitación). Limpia y ordena personalmente el lugar tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa, poniendo la comida y la bebida encima de ella. A continuación, realiza las exhortaciones adecuadas y espera sin desfallecer, totalmente a oscuras. Al cabo de un rato notará que alguien toma los alimentos, y una voz le dará las gracias por ellos. El ejecutor tiene derecho a hacer entonces una pregunta concreta, a la cual la voz contestará con una respuesta concreta (a menudo, demasiado concreta, cuidado con la pregunta). Luego se irá. La única pregunta que la voz jamás contestará será aquella que le obligue a revelar su identidad, la cual sigue siendo hoy un misterio para los sabios, que no saben si clasificarla de espíritu maleficio o benéfico. La voz NUNCA dará consejos.

En caso de que el ejecutor saque una pifia al realizar este hechizo envejecerá un año de vida.





INMOVILIZACIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de Estaño, Flores de Siempreviva, Tinta de oro, Baba de caracol

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras no se borren los símbolos escritos con tinta de oro.

Duración: 2D6 asaltos de combate

Descripción: Este talismán permite al Ejecutante inmovilizar completamente un número de seres vivos igual al 10% de su IRR. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a realizar tirada de RR. Son inmunes a este hechizo personas o seres con IRR 100 o más.

INMUNIDAD AL DOLOR

Tipo: Maleficio

Componentes: Tres pequeños trozos de papel o pergamino con los nombres de los Reyes Magos.

Caducidad: hasta que se rompan o deterioren los papeles.

Duración: Hasta que se deteriore alguno de los papeles, normalmente si se tiene cuidado 2D6 horas.

Descripción: Este bonito hechizo es verídico. Está basado en un caso de la Inquisición. La historia cuenta que cogieron a un individuo y le aplicaron el interrogatorio (tortura) habitual, descubriendo que las torturas que le infligían no parecían dolerle. Tras un concienzudo registro, le descubrieron los papeles, uno de ellos lo llevaba debajo de la lengua y en el que apareció en cada uno el nombre de uno de los reyes magos.

El efecto de este hechizo hace que el mago sea inmune al dolor. La tortura es totalmente inefectiva. No se desmaya por puntos negativos, aunque sigue perdiendo bonus de daño, por heridas recibidas. Además esta falta de dolor impide ver el daño que recibe. En combate, las tiradas de daño recibido son ocultas, aunque sabrá en que parte del cuerpo le han dado y si le han hecho crítico. Si se examina una parte del cuerpo durante un turno y pasa una tirada de medicina, podrá determinar más o menos cuantos puntos de daño tiene en esa parte. Evidentemente, el hechizo no lo salvará de morir: si llega a su total de puntos de Resistencia negativos, ni le evitará hacer tiradas en la tabla de secuelas de heridas.

MALDICIÓN DE CIPRIANO

Tipo: Ungüento

Componentes: Sal, piedra de ara, vino blanco, agua de manantial, una concha marina, artemisa y piedra de azabache.

Caducidad: 1D3 meses.

Duración: instantáneo.

Descripción: Este hechizo es poco conocido, y según la leyenda se atribuye su creación al mismísimo San Cipriano. Para su preparación, se reducen los ingredientes a polvo, se mezcla cuidadosamente hasta lograr una sustancia pastosa, la cual se deja secar bajo la luz de la luna. Si se lanzan los polvos contra el objetivo, recitando el hechizo con éxito, el blanco perderá todos sus puntos de concentración, sin que tenga derecho a tirada de RR para evitarlo. Además si el ejecutante saca un crítico en la tirada, el blanco recibirá una cantidad de daño igual al número de talismanes, ungüentos y pociones de goecia que lleve encima, ignorando armaduras físicas, pero no mágicas (auras y similar). Se dice que este hechizo es particularmente efectivo contra demonios sombra: si se consiguiese lanzar el hechizo con éxito a una sombra (lo cual ya es mucho suponer...), esta se vería obligada a volver inmediatamente al infierno, sin que pudiese regresar hasta la próxima luna llena. Aunque se llame maldición, no es un hechizo de goecia.

PROTECCIÓN CONTRA MALEFICIOS

Tipo: Talismán

Componentes: Anillo forjado por un esmolet a partir de un clavo grueso, ya usado

Caducidad: Este talismán es personal, sus poderes se mantienen mientras viva su poseedor, y no puede ser usado por nadie más.

Duración: 1 hora a partir de su activación

Descripción: A diferencia de otros talismanes, este no puede ser creado mediante la alquimia, sino que debe forjarse un esmolet (criatura mágica catalana), que lo regalará a aquella persona que considere digna de él, explicándole cómo utilizarlo: Su portador, una vez pronunciadas las frases de invocación, será inmune a cualquier hechizo de Maleficio lanzado por alguien con menos de 150 en IRR.

RECINTO MÁGICO

Tipo: Maleficio

Componentes: Carbón bendecido, 12 candelabros de barro cocido, 12 velas blancas, un Fogonillo de bronce, Ruda, Azafrán, Artemisa, Aloe, Acónito, Romero y Enebro. Hierba sagrada (según religión). Una vasija o jarra.

Caducidad: No aplicable

Duración: Un año lunar.

Descripción: El ejecutor traza un círculo en el suelo de la vivienda o habitación. Ha de ser un lugar delimitado por paredes o muros, aunque no tenga techo. El círculo se hace con un trozo de carbón sobre el cual primero se habrá musitado una oración. Dentro del círculo se colocan los doce candelabros con las velas y en el centro el fogonillo encendido con las hierbas. Se hacen los rituales establecidos y, una vez terminado se guardan en la vasija o jarra las cenizas del fogón junto con una mata de hierba, la cual varía según la religión del ejecutor: Caso de ser cristiano poner Ruda, de ser musulmán Aloe y si es judío Mirto. Este hechizo anula los efectos del hechizo "Maldecir una residencia". Además, proporciona a los habitantes de la casa un bonus a sus tiradas de RR (frente a hechizos maléficos) igual al porcentaje que tenga el ejecutor en este hechizo. Este bonus sólo se cumplirá si se encuentran dentro de los muros del recinto. El hechizo se romperá si alguien rompe el recipiente de las cenizas y las hierbas, o al cabo de un año lunar.

SABIDURÍA

Tipo: Poción

Componentes: Cícula, Vino tinto caliente, Zumo mercurial.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 1D4 horas.

Descripción: Ingerir esta poción permite, mientras duren sus efectos, usar un talismán, aunque no se conozca el hechizo que lo active. Pasado los efectos, el ejecutor pierde 1D6 puntos de vida, que sólo puede recuperar mediante reposo. *(ver reglas de recuperación)*

Tú, que pones tu marca,
¡oh cómplice sutil,
sobre la frente del Crespo
despiadado y vil!
¡Oh Satán, ten piedad de mí
larga miseria!

VELO DE HADA

Tipo: Talismán

Componentes: abundantes mechones de pelo de hada o duende, hilo de oro, polvo de hada, alas de mariposa, mechón de pelo de una virgen.

Caducidad: Hasta ser destruido o rota.

Duración: 2D6 horas o hasta que se anule de alguna forma.

Descripción: Este hechizo emula en cierta manera la habilidad de ilusión de las hadas y duendes. Con los mechones y el resto de componentes se forma un cordel de al menos dos palmos de largo. Para usarlo, el mago se lo debe atar al cuello con un complicado nudo, junto con un objeto personal, pelo o uña del ser imitado (el cual debe estar vivo). Si tiene éxito, el mago tomara la apariencia de ese ser, su altura, rostro, vestimentas, etc. Todas aquellas personas con las que se encuentre y fallen una tirada de RR (con los malos que correspondan), verán y oirán al mago como el ser imitado. Decir que el mago simplemente toma la apariencia del ser de forma "ilusoria", sin que se modifiquen características, competencias, armadura, etc., ni gane ningún objeto o habilidad especial asociada al ser. El hechizo se rompe, cuando se realice una acción que rompa con su "disfraz" (si porta una espada y alguien intenta cogerla "con éxito", esta desaparecerá anulando el hechizo), si se usan los Polvos Elementales, si el ser imitado muere, o desnuda el cordel. También se puede usar para imitar objetos inanimados, pero si se usa de esta manera, el mago no podrá moverse de forma voluntaria o romperá el hechizo.

Hechizos de nivel 6

Malus -100%. Coste 5 p. P.C. (+10 IRR si < 96%)

Aumentar la fuerza
Caldero mágico
Espejo de Salomón
Flauta de Fauno
Hermosura
Noticias
Prolongar la vida
Puerta encantada
Sacrificio del cordero
Teletransportación



AUMENTAR LA FUERZA

Tipo: Talismán

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de buitres, Pluma de buitres, Esencia de Flor de Naranja

Caducidad: Los componentes de este talismán no pierden sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 3D10+3 asaltos de combate

Descripción: Se escriben ciertos sortilejos con la pluma y la sangre de buitres en la piel del lobo. Se impregna seguidamente con la esencia de naranja. El talismán así creado debe colocarse en el pecho del receptor. Este verá multiplicadas su fuerza y su Resistencia por dos, teniendo una armadura mágica de +10.

CALDERO MÁGICO

Tipo: Talismán

Componentes: hierro, un herrero con +100 IRR y +75 en herrería, sangre de mago, agua de manantial recogida

en la noche, de San Juan, madera de un árbol de más de 100 años, doce talismanes distintos (seis de ellos de goecia), un mechón de pelo de una abuela, madre, e hija de una misma familia, hierba sagrada de la religión del encantador.

Caducidad: hasta ser destruido.

Duración: una estación.

Descripción: Este hechizo recrea el mítico caldero donde las brujas fabricaban sus ungüentos y pociones. Con el hierro, el herrero forja el caldero, en un fuego hecho con la madera (se deberá tener una buena provisión), mientras el mago recita los encantamientos andando en círculos alrededor del herrero. Cuando tiene la forma, el herrero y el encantador irán grabando los caracteres mágicos en el caldero al tiempo que destruyen uno a uno, y de forma alterna, los talismanes. Finalmente se llena el caldero del resto de los ingredientes y se calienta hasta que hierva a la luz de la luna llena, lanzando los conjuros finales. Para poder usar el caldero se debe activar la noche de transición de una estación a otra, no pudiéndose hacer en otro momento. Los beneficios de este caldero, es la posibilidad de poder hacer cualquier tipo de poción, ungüento y talismán, (siempre que se tengan los ingredientes, claro), en cualquier lugar, sin necesidad de usar un laboratorio alquímico debidamente equipado, evitando así la imposibilidad de fabricarlos o tiradas con malos para ver si se consiguen hacer. Con el caldero, incluso se podría hacer si el mago va de viaje y le dedica el tiempo necesario a la fabricación. Si el mago posee un laboratorio alquímico adecuado y usa el caldero, a la hora de calcular el número de pociones o ungüentos, podrá repetir la tirada y quedarse con aquel resultado más favorable.

Otro poder adicional que concede el caldero es que si el mago solo fabrica dosis de una poción o ungüento determinado y las deja en el interior del caldero, estas dosis no caducarán mientras permanezcan dentro, emperando a contar su tiempo de caducidad a partir que se saquen del mismo.

ESPEJO DE SALOMÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de acero, grande y bien pulimentada, Lienzo blanco, Madera de laurel, Pólvora de Olíbano.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes a no ser que sea abollado.

Duración: 5 min.

Descripción: El espejo, hecho con la placa de acero tratada mágicamente, permite al ejecutor ver lo que desee del pasado, del presente y de los futuros posibles (ya que el futuro se crea en el presente).

FLAUTA DE FAUNO

Tipo: Talismán

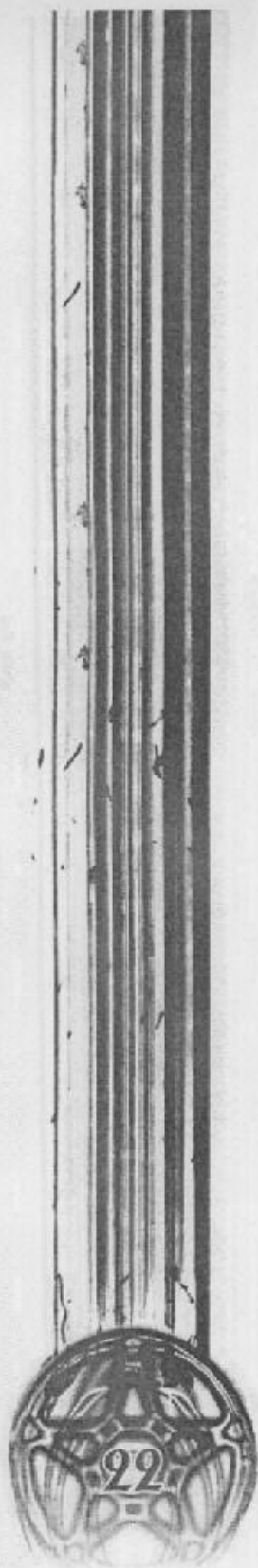
Componentes: Madera de mandrágora, polvo de hadas, cuerno y pezuña de sátiro, mechón de una lamia, la bendición de un Barbatos.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: mientras toque duraran los efectos, y una vez acabado un número de asaltos igual a los que hubiese tocado.

Descripción: Para poder crear el talismán, el mago ha de irse al bosque, donde con mucha calma empezará a tallar la flauta, asistiendo a las reuniones de sátiros, hadas y mandrágoras (el cómo lo haga, es problema del mago). Para usar el talismán, el mago tendrá que tocar una melodía especial de sátiros y sacar la tirada de activación.





la cual nunca será mayor al porcentaje de la competencia de música o tocar la flauta. Todo aquel que oiga la flauta (excepto el mago) deberá tirar RR o sufrir (aleatoriamente) uno de los efectos que provoca, los cuales durarán mientras escuche la música y cuando acabe un número de asaltos más igual a los que estuvo escuchándola.

Los efectos pueden ser: (Lanzar 1D6):

1 hechizo de deseo

2 hechizo de danza

3 comportamiento animal (el blanco creerá ser un animal y actuara como tal, ladrara, andará a cuatro patas, etc.)

4 hechizo de unión sexual

5 hechizo de inmovilización

6 El lanzador del hechizo elige el efecto

HERMOSURA

Tipo: Ungüento.

Componentes: Una combinación de sustancias químicas y hierbas, en unas proporciones exactas. La formula varia, según la zona.

Caducidad: 1D4 semanas.

Duración: 1 mes lunar.

Descripción: Este hechizo tiene los mismos efectos que el hechizo de Belleza, aunque es de nivel 6 y no es de goce. El componente material es un ungüento que se debe aplicar al blanco y debe llevarlo al menos durante 3 horas, terminadas las cuales se lanza el hechizo. La fabricación del ungüento es muy complicada, ya que el proceso es muy delicado y las proporciones deben ser exactas y seguirse el proceso a rajatabla. Para fabricarlos se debe pasar una tirada de -75 en Alquimia, no pudiendo hacerse otro tipo de ungüentos o pocimas. Si se renuncia a un ungüento, el malus se reduce en 1D20. (si se pueden hacer 1D4 y se renuncia a dos, se harán 1D2 y se reduce el malus en 2D20). Por cada dosis de ungüento usado en el hechizo se ganara 5 a la Apariencia. Curiosamente el ungüento puede ser usado sin ser activado, siendo lo más parecido a una crema cosmética medieval. Si se lleva en la cara durante un mes lunar, tres horas diarias, mientras se siga usando, el sujeto ganará 1 en apariencia, perdiéndose al dejar de seguir el "tratamiento". Este beneficio extraordinario no es acumulable con el efecto del hechizo.

NOTICIAS

Tipo: Talismán

Componentes: Cera virgen, Cinabrio, Losa de mármol blanco, Ajo, Incienso, Espinas de Zarza, Latón pulido (un trocito).

Caducidad: No aplicable

Duración: Permanente

Descripción: Con la cera y el cinabrio amasados en la losa de mármol untada con ajo se moldea una figura, dentro de la cual se colocan dos granos de incienso. Se clavan en la figura tantas espinas como años hace que se conoce a la persona en cuestión, y se coloca dentro del pecho de la figura un trozo de latón, manteniéndose ocho días al aire libre.

A partir de entonces ese pedazo de latón queda ligado a la persona en cuestión: si está brillante significa que la persona está en buen estado de salud. Si está opaco es que está enferma o con graves problemas. Si está oxidado significa que la persona está muerta.

El ejecutor del hechizo puede tener datos más concretos sobre la persona en cuestión durmiendo una noche con el trozo de latón colgado de su cuello. Tendrá sueños relativos a esa persona.

PROLONGAR LA VIDA

Tipo: Poción

Componentes: Zumo mercurial, Zumo de borraja, Miel, Raíz de genciana, Vino blanco, Cenizas de Muérdago.

Caducidad: 1D6 días

Duración: 3 semanas

Descripción: Aquel que tome esta poción exactamente cada tres semanas será inmune al paso del tiempo: no envejecerá ni enfermará jamás. Sin embargo en el momento en que deje de tomarla morirá en medio de terribles dolores.

PUERTA ENCANTADA

Tipo: Talismán

Componentes: Oro, plata y gemas tratados y purificados alquímicamente (un coste aproximadamente entre 2500 -10000 monedas de plata, según el tamaño de la puerta, un cincel nuevo).

Caducidad: hasta ser destruido

Duración: varia

Descripción: Este mítico hechizo es conocido mayormente por djins, baharis, hadas y unos pocos magos árabes. Para crear el talismán se debe hacer sobre una pared o sobre el suelo. Con un cincel se va haciendo grabados de círculos y símbolos mágicos, los cuales se irán rellenando con la mezcla de los ingredientes tratados alquímicamente. Una vez terminado, se recita en encantamiento final y los grabados se desvanecerán, dejando la superficie tal y como estaba al principio. La propia pared será el talismán y será el encantador el que determine la forma de activarlo: con un ritual, que solo se active con mujeres, encendiendo una vela al amanecer, etc. La pared en si no delatará que es un talismán. La única forma de darse cuenta es usar detección de hechizos o Polvos elementales, aunque esto solo delatará su presencia, pero no la forma de activar el talismán. Si se usa el hechizo de Sabiduría, se conseguirá averiguar el ritual que abre la puerta. Una vez se hace el ritual, se abrirá una apertura en la pared o suelo cerrándose cuando el mago la atraviese o se vaya del lugar. Si alguien pasa por el lugar e hiciese el ritual de apertura por casualidad, no se abriría, se necesitaría que quisiese abrir la puerta (y sacar la tirada de IRR-100 claro).

SACRIFICIO DEL CORDERO

Tipo: Maleficio

Componentes: Piel de un cordero blanco e inmaculado, realizarse sobre tierra sagrada, sal, una piedra de ara afilada, un receptor voluntario (puede ser el mago o no).

Caducidad: N/A

Duración: Permanente

Descripción: Este hechizo se realizará sobre tierra sagrada. Se forma un círculo con la sal y se extiende la piel sobre el mismo, sentándose en ella el mago y el blanco. A continuación ambos se harán un corte en cada una de las palmas de las manos con la piedra de ara y juntaran las manos al tiempo que se recita el conjuro. De tener éxito, todos los males pasan de uno de los participantes al receptor, el cual se debe prestar voluntario, sin ningún tipo de coacción que le obligue (chantaje, intimidación, magia...). Los males que pasan de uno a otro son: enfermedades, venenos, heridas, maldiciones e incluso posesiones demoníacas.

TELETRANSPORTACIÓN

Tipo: Ungüento

Componentes: Puñado de nieve, Aceite, Fuego de

leña roja y leña blanca, Saco hecho de vejiga de oveja,

Carbón ardiente, Placa de alabastro

Caducidad: 1D6 semanas

Duración: El viaje se realiza de manera instantánea

Descripción: Se hierve la nieve y el aceite sobre el fuego.

El líquido resultante se vierte en el saco de vejiga. Se

muelen con ella ciertos rituales, tras lo cual se arroja sobre

carbón ardiente. El residuo resultante se pulveriza en una

placa de alabastro. El Ungüento tiene aspecto de un polvo

grisáceo. El ejecutante debe lanzarlo por encima de su

cabeza. La teletransportación se realizará antes de tocar

el suelo. El ejecutante puede llevar con él hasta media

docena de seres vivos.

Hechizos de nivel 7

Malus -150% Coste 10 PC. (+15 IRR si < 126%)

Corona de Oriente

Elixir de la Vida

El Umbral del Pozo

Vínculo mágico

CORONA DE ORIENTE

Tipo: Maleficio

Componentes: una de las

coronas de los Reyes Magos

(solo existen tres y no hay

manera de duplicarlas).

Caducidad: N/A

Duración: Hasta que se

quite la corona de la cabeza

Descripción: Para lanzar este

hechizo se necesita una de las legendarias

coronas de los Reyes Magos. Estas coronas suelen estar

en manos de magos muy poderosos o perdidas, así que es

todo un reto encontrarlas. Además, los demonios no les

tienen aprecio, con lo cual las suelen ocultar, ya que no

pueden ser destruidas. Por cierto, llevar una de estas coronas

proporciona una armadura de +5 por aura una vez se active

el hechizo y llevarla puesta por ahí llama MUCHO la

atención de los viandantes.

El mago se pone la corona y recita el hechizo. Si el mago

sirve a demonios, es uno de ellos o a perdido el alma a

manos de ellos, la corona le dará un buen calambrazo,

haciéndole tantos puntos de daño como la mitad de PC

totales que tenga. Las armaduras no protegen, aunque las

auras sí. Este daño se repetirá cada asalto hasta que se quite

la corona. Los efectos del hechizo consiste en que el lanza-

dor puede lanzar hechizos sin gastar PC. Si el mago intenta

lanzar un hechizo de gocía con la corona puesta tendrá

un malus de -50 y ese hechizo costará tantos PC como

hechizos de gocía conozca, que gastará normalmente.



ELIXIR DE LA VIDA

Tipo: Talismán y Poción

El ejecutante de este hechizo debe construir primero un

talismán, y con él hacer la poción.

Componentes: La piedra sin nombre, Agua corriente,

Engaste de cobre y oro.

Caducidad: La poción nunca pierde sus poderes

Duración: Los efectos de la poción son permanentes

Descripción: El ejecutante debe conseguir la piedra

sin nombre, que se encuentra en los desiertos de

África. Es azul y roja, y es una piedra, pero es tam-

bién mucho más que una piedra. Con ella en su poder

deberá ayunar y meditar durante cuarenta días con

sus noches. Transcurrido dicho tiempo debe ponerla

en un engaste de cobre y oro, con una incisión en

forma de pájaro. Llevará la piedra a un lugar alejado

del mundo de los hombres. Allí debe dejar la piedra

en agua que haya tomado de una fuente, o de un río,

y esperar siete lunas llenas, rezando y meditando.

Luego dividirá el agua en dos partes, y beberá una de

ellas: a partir de ese momento las armas podrán herir

al ejecutante, pero jamás lo matarán. Nunca tendrá

puntos de Resistencia negativos, y sus heridas

curarán milagrosamente en cuestión de días.

Será inmune, además, a la vejez y las enfer-

medades. La única forma de que muera

es que beba la segunda parte del agua que

dejó de lado, o que esa agua sea derramada

al suelo. En ambos casos, el hechizo se des-

vanece, y no puede repetirse. La piedra sólo

sirve para una vez.

EL UMBRAL DEL POZO

Tipo: Talismán

Componentes: linta prodigiosa, piedra de ara, madera de

encina, azabache, polvo del camino de Santiago, polvos

elementales, metal de un arma que halla "matado" al

menos cinco demonios elementales.

Caducidad: hasta ser destruido

Duración: hasta la muerte del mago

Descripción: Este hechizo encanta el umbral de una

puerta o ventana. De hecho puede encantar cualquier

tipo de abertura, siempre que esta este bien definida.

Una vez activado el talismán solo perderá su poder

con la muerte del activador. El poder del talismán es el

siguiente: cualquier criatura irracional que atraviese el

umbral de la puerta, se verá transportada al lugar que

le corresponda sin tener derecho a tirada de RR. Si son

seres infernales irán al infierno, hadas a sus bosques,

etc. Casos especiales con los que hallan vendido o rega-

lado su alma, que se irán derechos al infierno, y los

poseídos (incluidos lobisomes) que al cruzar el umbral

se verán libres de la posesión (sus poseedores se irán al

infierno, esto también va por las almas).

Otro caso especial es si cruza el umbral una persona que

halla matado a un Malet. Si es así, el personaje se librará

de su destino y el Malet renacerá en su bosque. Si alguien

"normal" intenta cruzar el umbral con la intención de

dañar a los ocupantes de la casa/habitación, le será

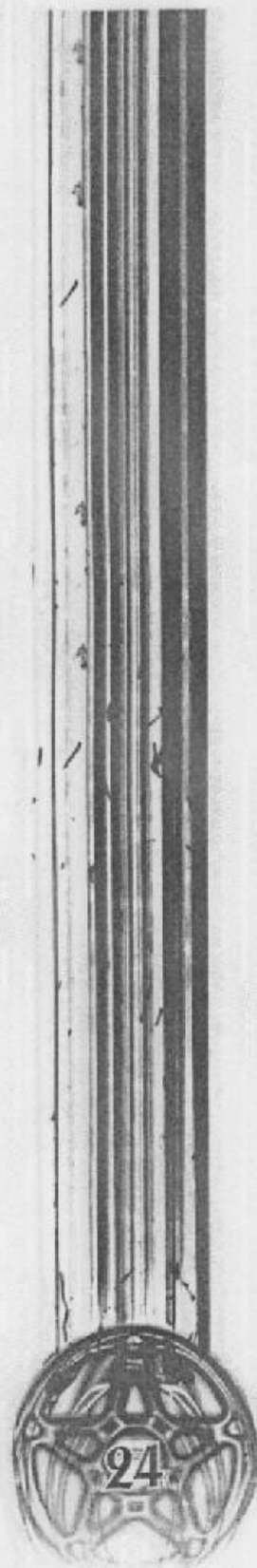
imposible cruzar la puerta. La única excepción a esto es el

mago que activo el talismán.

Tú, que, para consolar al
débil que sufre,
nos enseñas a mezclar el
salitre con el azufre.

¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!





VINCULO MÁGICO

Tipo: Maleficio

Componentes: El mago ha de tener al menos 101% en conocimiento mágico, sangre del ejecutante.

Caducidad: N/A

Duración: Hasta que se rompa el hechizo o muera el mago.

Descripción: Uno de los hechizos más poderosos y raros que se conocen. Solo un mago que entienda muy bien el mecanismo de la magia podría usarlo. Aunque los demonios muestran indiferencia a la hora de enseñarlo, los magos humanos evitan muy mucho enseñarlo o transcribirlo, ya que no se sabe donde puede caer y en manos de un enemigo podría hacer mucho, mucho daño... y tienen razón para ello, porque el verdadero poder del hechizo radica en la imaginación del que lo use.

En manos de un mago lo suficiente osado (o loco) podría crear suficientes estragos que llamarían la atención de las huestes infernales, las cuales convertirían este hechizo en un hechizo prohibido... pero por ahora, para bien o para mal, el diablo subestima la imaginación humana...

Para usarse, el mago ha de lanzar un poco de su propia sangre sobre un blanco u objeto que esté sobre los efectos de un hechizo y recitar el encantamiento. Solo puede usarse sobre hechizos que tengan duración, los hechizos de duración instantánea (curación de enfermedades por ejemplo) no serían válidos. Si el blanco tiene más de un hechizo activo, el mago decidirá sobre cual actúa el vínculo. El blanco no tiene derecho a tirada por la sencilla razón que el blanco no es el sujeto, si no el propio hechizo del que es blanco. Tanto si funciona como si no, el mago tendrá que pagar un precio por lanzamiento de este hechizo: sentirá como parte de su vida se desvanece para formar el vínculo, envejecerá un año y tendrá que hacer una tirada en la tabla de edad, pudiendo perder características e incluso morir... aun cuando este bajo efectos de prolongar la vida o elixir de vida, así de poderosas son las fuerzas que se invoca en este hechizo... (los modificadores a la tirada por años vividos, se harán por los años vividos más los envejecidos, sin tener en cuenta los que se hallan vividos bajo los efectos de prolongar la vida o elixir de vida).

Si se tiene éxito, se produce un vínculo mágico entre el hechizo objetivo y el mago, extendiendo la duración del hechizo a la duración de la vida del mago ("... que tu poder permanezca mientras la llama de la vida me queme..."). Esto significa que la duración del hechizo objetivo se hace permanente, y no podrá romperse, mientras viva el mago. Además los puntos de PC gastados no se recuperarán hasta que se deshaga el hechizo. Si en algún momento, el mago deseara romper el vínculo, deberá orientarse en dirección en la que se encuentre el objetivo (no tiene por que estar presente) y lanzar de nuevo el hechizo variando ligeramente las palabras del encantamiento (esta vez no envejecerá, ni hará tiradas, ni gastará PC de forma permanente), rompiendo el vínculo y pudiendo recuperar los PC invertidos (aunque no recuperará los años o características perdidas). Este hechizo se puede lanzar varias veces, pudiendo tener todos los vínculos mágicos que se quiera o pueda. Este hechizo no es de goecia, pero según la forma en que se use se podría considerar como tal.

Los Talismanes Planetarios de Paracelso

Desde siempre se ha creído que los astros influyen en la vida de los hombres. Un mago habilidoso puede enfocar y usar esa influencia en su provecho. La forma de hacerlo es creando talismanes, usando materiales, colores y perfumes afines al planeta en cuestión, los cuales serán encantados ("constelados") en un día y hora en los que se de una buena conjunción del planeta. Tomando las enseñanzas que Paracelso dicta en su Archidosis mágica, encontramos que es posible crear y usar siete de estos talismanes.

A efectos de juego, si se activa el talismán correctamente, el mago sustituirá, por la duración del hechizo, una de las competencias favorecidas por el talismán, por el valor de su IRR. Si el Pj usa correctamente esa competencia, no podrá apuntarla para incrementarla con puntos de aprendizaje, a no ser que la tirada halla sido menor que el porcentaje que tiene en esa competencia de forma normal. También puede sustituir a tiradas tipo RES x 2, DES x 3, etc. No se puede estar bajo los efectos de dos talismanes planetarios a la vez (si se activase un segundo, anularía al primero), pero si se puede usar un mismo talismán varias veces en competencias distintas. Si se da algún caso de solapamiento entre las competencias de los talismanes, se restringen, no pudiendo los talismanes tener competencias comunes (el talismán lunar contempla todas las competencias de PER y el del mercurio la competencia de memoria, que es de PER. Así que nos quedaremos con el caso más restrictivo, el lunar tendrá todas las competencias de PER menos la de memoria y el de mercurio mantendrá la de memoria).

Para fabricar los talismanes, en el metal afín del planeta, se graba en el anverso el sello mágico del mismo y en su reverso el cuadrado mágico de este, usando un par de hierros donde que tendrán ese relieve, en el momento astrológico propicio. Un cuadrado mágico, son una serie de números colocados en filas y columnas formando un cuadrado que tienen la particularidad que el resultado de sumar cualquier fila, columna o diagonal da como resultado siempre el mismo número. Por ejemplo, el cuadrado mágico de Saturno es 3x3: 2 9 4 | 7 5 3 | 6 1 8, y el número misterioso resultante es 15. Después de esto, se ha de quemar en un brasero el perfume asociado al planeta, en un día y una hora, en que este sea propicio (A la hora de determinar cuanto se tarda en fabricar el talismán, se usará el mínimo de las competencias de Alquimia y Astrología del mago), tras lo cual se colocará en una bolsa de seda del color del planeta. Si el talismán caducase alguna vez, por haber abierto la bolsa, se podrá volver a encantar usando solo el brasero y el perfume, tardando la mitad de tiempo del normal.

TALISMÁN DE LA LUNA

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: La plata de la máxima pureza, una bolsa de lienzo blanco, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero y el perfume lunar: cabeza de rana verde, ojos de toro blanco, granos de amapola blanca, incienso de calidad (toroque, benjuí u olivano con alcanfor), sangre de ganso joven o lórtola.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.
Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico de es de 9 x 9 y su número misterioso es el 379. El talismán de la Luna favorece las competencias con base de PER, la competencia de esconderse, la competencia de ocultar, la competencia de comerciar cuando se use para regatear cosas de poco o medio valor, tiradas de PER a la hora de darse cuenta que se le está robando, tiradas de DES para evitar calamidades cuando se está de viaje en un camino o carretera (la competencia de esquivar entraría en este caso, pero solo si no esquivas armas) y tiradas de RES para evitar enfermedades contagiosas.

TALISMÁN DEL SOL

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Oro de la máxima pureza, una bolsa de seda amarilla, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume solar: azafrán, leña de álamo, leña de bálsamo, simiente de laurel, clavos de especias, mirra, incienso de calidad (toraque, benjuí u olivano con alcanfor), un grano de almizcle, un grano de ámbar gris, agua de rosas.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.
Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico de es de 7 x 7 y su número misterioso es el 109. El talismán del Sol favorece las competencias de Etiqueta, Mando y Psicología, aunque esta última funciona de una forma especial, funciona en los que rodean al blanco y solo para resaltar el honor, la valía o la verdad de las palabras del blanco del hechizo. También favorece las competencias con base FUE, AGL o HAB, que no se usen en combate ni estén contempladas por otros talismanes.

TALISMÁN DE MERCURIO

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Plancha de mercurio alquímico que se fabrica usando: dos onzas de sal, amoníaco, cardenillo, vitriolo romano, mercurio de calidad, tierra merita, tucia de Alejandria, olla de hierro o bronce nuevo, una bolsa de seda púrpura, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume de mercurio: euforbio, bedede, leña de alce, estoraque, benjuí, polvos de azul, puntas de plumas de pavo real, sangre de golondrina, sesos de ciervo.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.
Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico de es de 8 x 8 y su número misterioso es el 270. El talismán de Mercurio favorece las competencias con base CUL, la competencia de Discreción, la competencia de Memoria, la competencia de Elocuencia y la competencia de Sensatez (Competencia de invención propia: de base PER, avisa al PJ cuando alguno de sus actos puede ser una estupidez... Esta competencia en teoría no debería ser necesaria, pero no está de más ponerla...)

TALISMÁN DE MARTE

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Hierro de la máxima pureza, una bolsa de seda roja, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume de Marte: euforbio, bededio, sal amoníaco, raíz de eleboro, polvos de piedra de imán, flor de azufre, sangre de gato negro, sesos de cuervo.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.

Duración: una hora.

Descripción: El talismán de Marte favorece las competencias con base de FUE, AGL y HAB orientadas al combate (esquivar incluido) y las competencias de Tortura, Tácticas e Ingeniería Militar.

TALISMÁN DE JÚPITER

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Estaño de la máxima pureza, una bolsa de azul, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume de Júpiter: euforbio, polvos de imán, leña de alce, mirra, benjuí, ámbar gris, sangre de halcón, sesos de aguililla.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.

Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico de es de 4 x 4 y su número misterioso es el 34. El talismán de Júpiter favorece la competencia de Elocuencia, si se usa para calmar a alguien nervioso o asustado, la competencia de comerciar frente a negocios de envergadura, la suerte solo para lograr beneficios por negocios o ganar en juegos, solo si hay apuesta de por medio, la RR para resistir el miedo. Otro uso es, si se usa de forma continuada o se hace permanente es la IRR se usa para determinar resultados en las tablas de economía para ver los resultados de los negocios (también funciona para herencias).

TALISMÁN DE VENUS

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Cobre de la máxima pureza, una bolsa de seda verde, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume: almizcle, ámbar gris, leña de álamo, rosas secas, coral bermejo, sangre de paloma o tórtola, sesos de dos o tres gorriones.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.

Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico de es de 7 x 7 y su número misterioso es el 105. El talismán de Venus favorece las competencias con base HAB y CUL que tengan que ver con oficios, artesanía, artes o música, la competencia de Elocuencia cuando se use para evitar peleas o reconciliar a enemigos y a la competencia de Seducción.

TALISMÁN DE SATURNO

Nivel: 7

Tipo: Talismán.

Componentes: Plomo de la máxima pureza, una bolsa de seda negra, dos hierros con los relieves para el grabado, brasero, carbón y el perfume: simiente de amapola negra, simiente de beleño, raíz de mandrágora, polvos de imán, mirra, sangre de murciélago, seso de gato negro.

Caducidad: Hasta que se abra o destruya la bolsa.

Duración: una hora.

Descripción: El cuadrado mágico es de 3 x 3 y su número misterioso es el 15. El talismán de Saturno favorece las tiradas tipo RES x X, a la hora de soportar condiciones adversas (se debe escoger un caso): dolor para evitar desmayarse en combate por pérdida de puntos de vida (solo si todavía tiene uno o más) o soportar la tortura o el dolor de un parto, soportar el frío o el calor, resistir venenos, resistir el alcohol, la asfixia. También favorece las competencias "viajeras" como Conducir carro, Navegar y Cobalgar. Otro uso, si de alguna forma se hace permanente o se usa de forma continuada, la IRR se añade como malus en las tiradas de la tabla de vejez.



Sobre la magia y la brujería...

*Escama de dragón, diente de lobo,
Humores de momia, fauces y entrañas
De voraz tiburón de agua salada
Raíz de cicuta arrancada en la noche,
Higado de blasfemo judío,
Hiel de macho cabrío y esquejes de tejo
Plantado bajo el eclipse de luna
Nariz de turco y labio de tártaro
Dedo de recién nacido estrangulado
A la charca arrojado por una ramera*

Shakespeare (Macbeth, acto I)

Supongo que a nadie le apetecerá un traguito de la poción que preparan las brujas de Macbeth al inicio de la obra... y harán bien, porque sería mortal, aunque le quitaríamos todas las porquerías y le dejáramos solamente la cicuta. Y es que los romanos ya lo tenían muy claro: llamaban a los maleficios que provocaban enfermedad y muerte *veneficum* (diferenciándolos de los *philtrum* que provocaban solamente amor u odio). *Veneficum* viene de *veneficus*, literalmente, envenenador, mientras que *venefica* significa maga o hechicera (y antes de que jueguen a cambiar uves por bes, recuerden que en este mundo suyo y mío se dora la píldora a lo que nos puede hacer daño, que ya los griegos llamaban "benévolas" a las arpias y que nosotros encabezamos nuestras cartas a los inspectores de Hacienda con un "Estimado señor" o similar, en lugar de empezar con un "Escupitajo de hiena carroñera", que sería más apropiado...).

Los Magos

Y entonces, si los romanos no distinguían entre hechiceros y envenenadores... ¿de donde salen las palabras Magia y Magos? Pues también del latín, naturalmente. *Magus* (plural, *Magi*) era el nombre que se daba al sacerdote de Zoroastro, ese "hacedor de prodigios" que pupuló por la capital del Imperio pegándose de bofetadas con el seguidor de Cristo, para ver cual de las dos religiones (Mitrismo o Cristianismo) se imponía como la oficial en un Imperio cansado de ser politeísta (ganó el cristianismo, como todo el mundo sabe, lo que no deja de ser un alivio, porque personalmente prefiero el bautismo con agua a la ducha de sangre del laureolio mitríaco...).

Así que seguidores de Zoroastro son los tres reyes que dejan presentes a Jesucristo de nuestra vida en el portal de Belén, así como el célebre Simón el Mago, aquel pobre muchacho que, según la tradición cristiana, estaba chuleando que podía volar sobre los cielos de Roma cuando se encontró con san Pedro, que viendo que en realidad eran demonios los que lo mantenían en el aire los ahuyentó haciendo la señal de la cruz, estrellando al pobre Simón contra el suelo en menos de lo que se tarda en decir "Joputa" (que la tradición no dice si fueron las últimas palabras del pagano en cuestión, pero bien pudieron haberlo sido).

El Mitrismo admite la existencia de ángeles y demonios, y, al igual que el Judaísmo (otra religión oriental, no lo olvidemos) concede a los hombres sabios el poder de dominarlos bajo su voluntad y utilizar su poder. El Mago es pues un hombre culto, estudioso, capaz no solamente de dañar, sanar o dominar con pocimas o ungentos sino también de invocar a criaturas poderosas...

Y esta es la copla que nos llegó hasta la Edad Media. Y la iglesia cristiana dio el grito en el cielo (nunca mejor dicho) ya que vieron que les salía competencia. Pues si los magi persas habían sido consejeros de reyes... ¿acaso no les fastidiarían estos sabiondos el chiringuito? Y empezaron a murmurar, así por lo bajo, que los prodigios que no proceden de Dios (es decir, los que no hacen los curas) sin duda proceden del Diabolo... mientras acarrecaban leña para preparar hogueras...

Y claro, como hemos dicho que los magos, entre otras cosas, eran sabios... Se reconvirtieron. El astrólogo que predecía el futuro se convirtió en astrónomo, el alquimista que buscaba transformar el plomo en oro sentó las bases de la química, el que recolectaba plantas para preparar drogas fue el primer botánico (que no en vano farmacia viene del griego *farmacon*, literalmente "fórmula mágica").
Para más información, Ver Ars Medica.
Y los que no lo hicieron... pasaron a ser llamados brujas y brujos. Pero eso es otra historia...

Y la contaremos a continuación:

La brujería

Sería interesante no olvidar que la imagen que citamos al inicio del texto (tres viejas arpias, desdentadas y chismosas, lanzando conjuros y maldiciones alrededor de un caldero humeante, donde se cuece un líquido viscoso y maloliente) es una imagen difundida por la Iglesia, la gran enemiga de la Brujería. Si pudiéramos ver por dentro algunos de los conventículos brujeriles que funcionan hoy en día, posiblemente nos sorprenderíamos...

¿Cómo, lector! ¿Se sorprende? Pues sí, ha leído bien. Hemos escrito hoy en día, y es que la brujería no ha muerto, ni mucho menos. Al contrario, goza de una excelente salud, gracias.

Los estudiosos coinciden en afirmar que los orígenes del Culto (mal llamado brujería por los paganos cristianos) se remontan a tiempos prehistóricos, cuando el hombre veneraba el cielo y la luna, las estrellas, el sexo y los antepasados. Todo poseía un espíritu, un alma que podía ser benevolente u hostil según las circunstancias. Dos grandes ideas o concepciones de la divinidad se hicieron comunes en todas las religiones: una de ellas sería la referente a la creación de Vida, la otra sería el miedo a la Muerte. Este miedo generó la necesidad de creer en una vida más allá de la muerte, y con ella se personificó un dios tenebroso, masculino, señor de la guerra y de la muerte. El Dios Cornudo pintado en la cueva de Ariège en Francia, el Lug de los celtas, el Pan griego, el Satanás de los cristianos. Y con él nació una representación femenina, diosa de la fecundidad, fuerza creadora y regeneradora. La Afrodita griega, la Asarté fenicia, la Ma frigia. La compañera del Cornudo, que se apareaba con él para dar forma al mundo. Eros y Tánatos. Durante



el Paleolítico la figura del macho predominó sobre la diosa, pues el hombre prefería matar a los animales que multiplicarse. Pero con el Neolítico la mujer, hasta entonces una simple bestia de carga y de placer, empieza a cobrar importancia. La mujer descubre el secreto de la agricultura, el arte de tejer, de confeccionar cestos y vasijas, y creando poco a poco una sociedad matriarcal que dura aproximadamente hasta el séptimo milenio antes de Cristo, cuando los hombres realizan una auténtica revolución cultural, someten a las mujeres y "casan" a las antiguas diosas con los nuevos dioses guerreros. El Cornudo vuelve a reinar.

Las viejas diosas madres (latín mater=materia) han sido vencidas, pero no derrotadas. Pese a que simulan agachar la cabeza confiniendo al acecho, aparentemente a la sombra de sus maridos, y se presentan ante los hombres como una deidad bienhechora, creadora y preservadora de vida, a la que los hombres y las mujeres suplican que interceda por ellos ante su poderoso marido. Calladamente, el culto de las diosas-madres continuó con más fuerza que nunca. Incluso cuando el mundo cambió, y llegaron a los altares de las ciudades dioses monoteístas, como Atón, Ahura-Mazda o Jehová, las clases populares campesinas siguieron adorando a Isis, Mithra y Anaila. La mejor manera de adorar a la diosa de la fecundidad y al dios de la vida y la muerte era representar su unión sexual, glorificarla, enaltecerla no de forma obscena, sino para ensalzar su fecundidad. En un mundo donde se instaura con fuerza la pareja monogámica, el Culto se llena así de símbolos fálicos, y son frecuentes en él las orgías múltiples, desenfrenadas fiestas de sexo y placer donde abundan los intercambios de pareja. Esto último obedece además a tres motivos: en primer lugar, permite que parejas en las que el hombre es muy anciano o estéril puedan tener descendencia. En segundo lugar, realizarlas en momentos determinados del calendario campesino "activa" los campos y los hace fecundos. Por último, qué demonios, es mucho más divertido que asistir a las cada vez más ceremoniosas y aburridas celebraciones eclesiásticas.

La religión institucional reacciona. La lucha para erradicar al Culto dura prácticamente hasta el siglo pasado. Y no lo consigue. Es la lucha del fuego, de la tortura y el acero contra la voluntad y la esperanza. Finalmente, el mundo quedó ahito de sangre, y se negó a afirmar que hubiera existido nunca un culto bruñido organizado, concluyendo que se trataba simplemente de un montaje urdido por inquisidores y religiosos, y corroborado por pobres desgraciados torturados hasta la desesperación o dementes. Y sin embargo... sin embargo la Iglesia se apresura a "cristianizar" determinadas ceremonias campesinas, una vez descargadas de su parte más "Hard" ¡o de dónde se cree usted que vienen el Carnaval, Todos los Santos, la santa Navidad o la mismísima Noche de San Juan! Otra vez, la vieja religión fue derrotada. Pero no vencida.

Esta noche, como todas las noches, en muchos lugares de la vieja Europa y de la joven América reducidos grupos de hombres y mujeres se reunirán en secreto, para celebrar unos ritos tan antiguos como la Humanidad. La mayoría rehuyen la palabra Brujería, y prefieren llamar a su credo simplemente El culto, o la vieja religión. Adoran a su diosa, la diosa madre de nombre secreto, mediante encantamientos y danzas. Su ritual es secreto, y se transmite de viva voz, o como máximo manuscrito.

Están organizados en pequeños grupos, llamados conventículos, cuyo número rara vez pasa de la docena: la experiencia les ha enseñado que es más seguro. Creen en la reencarnación como forma de supervivencia del alma, y realizan sus ritos totalmente desnudos, o como máximo con túnicas abiertas y amplias, para así mejor facilitar la comunión de energías positivas. Concentrándose, los miembros del conventículo pueden aunar sus energías para un bien común o para ayudar a uno de ellos. Se forma así un cono de fuerza que emanando de sus mentes puede cambiar el destino de un colectivo o persona determinada. Estos conventículos están dirigidos por sacerdotisas, a menudo auxiliadas por un sacerdote. Suelen ser secretos, ya que la gente no suele ver con buenos ojos a quien, hoy por hoy, se autodenomina "brujo" o "bruja". ¿Cuál es el perfil actual de la bruja moderna? Suele ser una muchacha o mujer joven, ya que hay un fuerte componente de rebeldía en el Culto, y la juventud es rebelde. Si es consecuente, será una persona inquieta por el medio ambiente, a la que le guste la naturaleza, quizá vegetariana y posiblemente naturista, pues no tendrá vergüenza de la desnudez de su cuerpo. Y llevará siempre consigo un objeto determinado, cuya naturaleza no pienso decir, pero que la identificará ante otros miembros del Culto. No hace proselitismo, no admite abiertamente su credo, y se sabe posesión de una Verdad tan real como el Sol y las Estrellas.

Y el Satanismo...

Cometer acciones malvadas (sean hechizos de magia negra o no) pierde el alma y la condena al Infierno... Así que muchos magos sin escrúpulos piensan que, ya que van a acabar entre las llamas de todos modos, mejor entrar en el Infierno por la puerta grande... Y buscan efectuar un pacto satánico.

La primera referencia al pacto diabólico se encuentra en Isaías: *"Porque habéis dicho: Hemos celebrado alianza con la Muerte, Y con Seol (el Infierno) hemos hecho un pacto" (Isaías, 28, 15).*

En términos generales, el pacto satánico consiste en que el hechicero/a se consagra al servicio del Diablo a cambio de ciertos beneficios. Estos pueden ser de tipo material (riqueza, buena y larga vida, recuperar la belleza o la juventud perdidas) pero es más frecuente que consistan en uno o varios demonios al servicio del hechicero, o bien a que éste reciba poderes especiales con los que poder vengarse de sus enemigos o medrar en poder y maldad.

Nota del autor: En términos de juego, los hechizos de Aquelarre.

Hay dos clases de pactos: el Pacto Privado y el Pacto Público Solemne.

El Pacto Privado es muchas veces el paso previo al Público. Un demonio menor o un adorador humano de Satán contactan con el aspirante y le hacen jurar que servirá a Satán entregándole su cuerpo y su alma. El agente traslada luego la petición formal a sus superiores infernales, y si el aspirante es aceptado se le conduce a un Aquelarre, donde ha de realizar el Pacto Público: el aspirante, ante toda la asamblea de demonios y sus adoradores, hace procesión de fe de Satán y su obra



abjurando de Dios. Según el demonólogo Francesco Guazzo la ceremonia consta de once pasos.

- Negación de la fe cristiana
- Rebautizo del aspirante por el Diablo con un nuevo nombre no cristiano
- Eliminación del crisma bautismal
- Renuncia a los padrinos cristianos a cambio de nuevos padrinos satanistas
- Entrega al Diablo de una pieza de ropa usada (y sudada) en prenda (1)
- Juramento de fidelidad al Diablo en el interior de un círculo mágico
- Inscripción del nombre del nuevo converso en el Libro de la Muerte (2)
- Promesa de sacrificar niños al Diablo
- Conformidad en pagar un tributo anual al Demonio que se designe (3)
- Imposición de la marca del Diablo (4)
- Votos de servicio al Diablo (5)

(1) En caso de que el nuevo converso abjurara de sus promesas, el Diablo podrá castigarle a través de esta prenda, infligiéndole mil y un suplicios hasta que vuelva a su lado...

(2) Los que están inscritos en este Libro pierden toda posible esperanza de redención el día del Juicio Final.

(3) No se trata de pagar dinero, sino de llevar a cabo determinadas tareas o misiones, siempre malvadas. Se las conoce como "las ofrendas negras".

(4) Esta marca puede ser una verruga o una mancha en la piel, en el blanco de los ojos, bajo las axilas, bajo los párpados, bajo el pelo del pubis o en una uña. A veces tiene formas inverosímiles, como forma de liebre, perro o araña, otras es más discreta. Se sabe que es una marca infernal porque, de pincharla con una aguja, ni duele ni sangra.

(5) Los votos de servicio al Diablo son:

No adorar jamás el Sacramento

No utilizar jamás agua bendita

Guardar silencio sobre los tratos con el Diablo

El adorador de Satán se convierte, mediante el pacto, en esclavo del Diablo, al que entrega tanto su alma como su cuerpo, por lo que los Diablos son libres de gozar sexualmente de él si les apetece. Algunos pactos se redactan con sangre del adorador, aunque a veces basta solamente con firmar con sangre en ellos. Al ser una prueba irrefutable de que el acusado había vendido su alma, muchos inquisidores buscaron esos pactos satánicos... y lo cierto es que encontraron bastantes, lo que no deja de ser cosa curiosa...

Un ejemplo de pacto diabólico

En el siglo XVI, en Francia, durante el famoso proceso contra Urbain Grandier, un exorcista presentó el pacto infernal que el acusado había firmado con las potencias infernales. Cuando le preguntaron cómo lo había conseguido el exorcista explicó que lo había robado de los archivos del Infierno! Pese a las protestas de Urbain, fue la prueba fundamental de la acusación. El documento está escrito en latín y al revés, por lo que debe leerse con el auxilio de un espejo (Ver pág. 20). Consta de dos partes: El juramento de fidelidad de Urbain y la aceptación de su sumisión por parte de la Jerarquía Infernal...

Lugares mágicos o encantados

Hay lugares especiales, ya sean locados por el poder RR (divino) o IRR (mágico, faérico, pagano, infernal). Estos lugares producen una serie de interacciones de forma "simpática" con la magia, que serán más o menos poderosas, produciendo bonus o malus severos, moderados o débiles según el "potencial" del lugar y el tipo del lugar en cuestión, llegando en algunos casos en que no tengo ese "potencial" mínimo a no producir interacción alguna:

► **Lugares divinos:** me refiero a religiones con una base RR (que desprecien la brujería en pos de la protección divina), como es el caso de las tres religiones monoteístas. Estos lugares abarcan desde una iglesia, ermita o catedral hasta un lugar donde se halla realizado un milagro. No todos estos lugares proporcionan ventaja o desventaja, dependerá de su "potencial": tiempo de adoración, lugar sagrado para la religión (Santiago, Roma, la Meca, ...), si tiene o no reliquias verdaderas, si la adoran gentes con fe o si van por simple compromiso, si es día importante para la religión (navidad, ramadan, pascua, ...) etc. Estos lugares pueden imponer malus a los hechizos de goecia, impedir la entrada a seres IRR malignos en función de su IRR, bonus a las tiradas "puras" de RR (sin protecciones mágicas o amuletos) y en casos de gran "potencia" malus débiles o severos a la magia blanca, doble de puntos de Fe usables dentro del recinto.

► **Lugares paganos:** templos de cultos paganos o sitios de importancia para los mismos. Estos lugares ofrecen bonus a los hechizos que promuevan los ideales de la deidad: un lugar de culto a Cernunnos, dios íbero de la sabiduría proporcionaría bonus a los hechizos de memoria, aumentar conocimiento, y sabiduría y producir malus a hechizos como hacer olvidar, un lugar de culto de Achelón: El Dios-Toro íbero, símbolo de la virilidad y la fertilidad masculina, proporcionaría bonus a hechizos de virilidad y atracción sexual y malus al hechizo de impotencia. Estos bonus o malus dependerán de la "potencia" del lugar (ver *Lugares divinos*).

► **Lugares faéricos:** asociadas a hadas o similares. En una guarida de guls el hechizo de commoción podría obtener bonus y en un bosque de hadas los hechizos goéticos podrían tener malus.

► **Lugares encantados:** por haberse dado muchas muertes o matanzas o por estar asociado popularmente a ánimas y fantasmas. En este lugar se suelen dar bonus a hechizos de goéticos que causen daño, nigromancia o invocaciones de ánimas y malus a hechizos de curación.

► **Lugares mágicos:** donde se hallan realizado muchos hechizos (un laboratorio de un famoso mago), fuentes encantadas, lugares de tradición mágica (lagos en la noche de San Juan). A veces este caso se puede incluir en los lugares paganos, ya que muchas de las costumbres mágicas derivan de ellas. Estos lugares benefician a los hechizos similares, pero no perjudican a los hechizos contrarios.

► **Lugares malditos:** por causa divina o infernal, dependerá del tipo de maldición: el valle de los Agotes, daría bonus a los hechizos de goecia y malus a los hechizos de curación.

► **Lugares infernales:** puertas del infierno, lugares de aquelarres, etc: daría bonus a hechizos de goecia, y malus a tiradas de RR. En sitios especialmente potentes, se lograría un bonus adicional a invocaciones de demonios.



Magos, magias, maestros y manuales

Tres son los tipos de magia que no son magia:

El primer tipo de magia (que no es magia) es el conocimiento de las virtudes de los objetos de nuestro entorno. Tal es la magia que practican el carpintero o el boticario, y se paga por su posesión antes de utilizarla. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos brujería.

El segundo tipo de magia (que no es magia) es el conocimiento y eventual dominio de las energías que nos rodean. Así como para nuestros primeros padres la electricidad era una obra del diablo, hemos de aceptar que los tiempos venideros conocerán secretos que nos están velados. Se paga por ella después de poseerla. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos locura.

El tercer tipo de magia (que no es magia) es la fuerza que dan el miedo y la ignorancia. Es el dominio y la sumisión, el poder y el oro. Es mucho más poderosa que las anteriores, y por eso su precio debe ser pagado por muchas generaciones. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos liderazgo. Pero cuando es mal utilizada, la llamamos "La" Verdad...

Códice prohibido de Miqu'el Al-Ceítún

Nota: Los magos históricos no llevan listado de hechizos. Así el DJ tiene mayor libertad a la hora de adaptarlos a su campaña en concreto. Los magos imaginarios están sacados de aventuras publicadas en la primera época de Aquelarre. Por ello junto a cada uno de ellos aparece donde hacen su aparición...

Magos históricos Abu-Alí Hussain ibn Sina

El famoso "Avicena" de los textos latinos nació en Persia en el año 980. Se le tiene como el más ilustre de los médicos árabes, aunque cultivó también la teología, las matemáticas, la filosofía y otras ciencias. Tradujo y comentó las obras de Aristóteles, siendo uno de los introductores de este filósofo al mundo medieval. Escribió más de cien libros, siendo su obra más conocida el Canon de Medicina, traducido e impreso en Roma en 1593. Sus contemporáneos decían de él que era dueño de numerosos espíritus esclavos. La historia oficial asegura que murió en 1037, debido a los excesos que practicó en los últimos años de su vida. En algunas comarcas de Arabia, sin embargo, se asegura que bebió del elixir de la vida eterna y que aún está vivo, en algún lugar ignoto, protegido por su gran poder.

FUE	10	Tamaño	1'55 m
AGI	12	Peso	78 kg
HAB	10	Apariencia	10 (Medioce)
RES	15	Edad	-
PER	20		
COM	10	RR	15 %
CUL	25	RRR	25 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todos los conocimientos al 90%, Teología 95%

Al-Majriti

Sabio musulmán que vivió y murió en Magerit (Madrid) entre los siglos X y XI. Autor de un extenso tratado de magia llamado Ghayat al-hakim, hoy desgraciadamente desaparecido. Solamente queda una mala versión medieval en latín titulada "Picatrix", realizada por un copista anónimo. Pretendía ser un compendio de todo el saber mágico, diferenciándolo en dos grandes grupos: el saber teórico (basado fundamentalmente en el conocimiento astrológico) y el práctico, en el que distingue entre necromancia, evocación de demonios e invocación de "espíritus planetarios" (no se atrevió a decir ángeles, suponemos, o quizá el copista latino le tenía cariño a su pellejo).

FUE	5	Tamaño	1'60 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	15	Apariencia	10 (Medioce)
RES	10	Edad	-
PER	15		
COM	12	RR	5 %
CUL	20	RRR	25 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento mágico 95%

Alberto el Grande

Llamado también "el teutónico", "de Colonia", "de Ratisbona" y "Albertus Grotus". Nació en Suavia de Lawingen, en el año 1205. Ingresó en la joven orden de los dominicos, y tuvo como discípulo a Santo Tomás de Aquino. Llegó a ser uno de los doctores más sabios que jamás tuviera la Iglesia, dedicándose en privado al estudio de las artes mágicas. Entre las muchas maravillas que se cuentan de él está el poseer una piedra en la que estaba marcada una serpiente. Cuando era colgada en un lugar frecuentado por las serpientes, las atraía todas. También se dice que logró hacer un autómatas mecánico al que llamó "Androide", pues tenía forma humana. Tardó treinta años en contruirlo con los más selectos metales y la benéfica influencia de los astros, y lo usaba de oráculo, pues resolvía todas las cuestiones que le proponía. Se dice que este autómatas fue destruido por Tomás de Aquino, que lo consideró obra diabólica.

En los últimos años de su vida Alberto cayó en la estupidez senil de los ancianos, lo que hizo que sus enemigos se burlaran de él diciendo "que había pasado de ser filósofo a ser asno". Murió en Colonia en 1292, a los 87 años. Sus obras fueron recopiladas en veintidós tomos y publicadas en 1651 por el también dominico Pedro Jammi.

FUE	5	Tamaño	1'65 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	15	Apariencia	10 (Medioce)
RES	10	Edad	-
PER	20		
COM	15	RR	10 %
CUL	25	RRR	20 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 95%, Artesanía 95%, Conocimiento mágico 99%, Teología 80%

Oh tú, el más sabio y hermoso de los Angeles, Dios traicionado por la suerte y privado de alabanzas, ¡Oh Satán, ten piedad de mí larga miseria!



Ramón Llull

El Raimundo Lull de las crónicas castellanas, nació en la ciudad de Mallorca en 1235. Su familia era oriunda de barcelona, habiéndose instalado en la isla en 1231. Gentilhombre de la Corte, llegó a ser Senescal de Jaime II de Mallorca. Muy joven contrajo matrimonio con Blanca Picany, dama perteneciente asimismo a la nobleza. Llull es en esa época un hombre ambicioso, incrédulo y sensual.

En 1265, cuando acaba de cumplir 30 años, tiene una serie de visiones (concretamente cinco) de Jesucristo crucificado, las cuales le hacen cambiar por completo: abandona su familia, posesiones, riquezas y cargos, para empezar una nueva vida al servicio de Dios. Durante cincuenta años se dedicará a difundir la Palabra de Dios entre los infieles, redactando libros para mejor explicar el ideal del cristianismo primitivo y creando escuelas de lenguas orientales (sobre todo, el árabe) para la formación de futuros misioneros. Funda numerosos monasterios, pasa frecuentes estancias en la universidad de París (la más famosa de la época) y realiza frecuentes viajes por el occidente cristiano y el norte de África. Piensa que las tres religiones principales (Cristianismo, Judaísmo e Islamismo) tienen un tronco común, que es el cristianismo primitivo y puro. Y que con él, se pueden encontrar vías de entendimiento entre los pueblos. Expone sus ideas al Papa y a los príncipes cristianos en el Concilio de Viena (1311) pero, por supuesto, le son rechazadas. Desengañado, Llull se lanza de lleno a su labor evangelizadora. Murió apedreado, en una anónima aldea tunecina, en el año 1315. Dejó escritas más de 240 obras de Literatura, Filosofía, Teología, Medicina, Física, Astronomía y Astrología, redactadas en cuatro lenguas: Latín, Catalán, Árabe y Provenzal. Siempre mostró un especial interés por la Alquimia.

FUE	5	Tamaño	1'60 m
AGI	10	Peso	45 kg
HAB	10	Apariencia	15 (Normal)
RES	12	Edad	-
PER	20		
COM	20	RR	10 %
CUL	20	IRR	90 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cualquier competencia de Cultura, al 99%

Muhammad ben Abraham ibn Amed Alavi

Médico, astrónomo, poeta y matemático judeo-musulmán, nacido en Andalucía a mediados del siglo XIII. Se cuenta que inventó varios instrumentos matemáticos, quizá incluso algún autómatas, hoy desaparecidos. También escribió libros de poesía, Teología y Medicina. Murió en Granada en 1337.

FUE	5	Tamaño	1'62 m
AGI	10	Peso	54 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Edad	-
PER	20		
COM	5	RR	10 %
CUL	20	IRR	90 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Medicina 90%, Astrología 85%, Teología 90%

Arnau (Arnoldo) de Vilanova

Alquimista, teólogo, médico, brujo y hereje, nacido en 1240 en Montpellier. De origen campesino, demostró bien pronto una pasmosa habilidad en el tratamiento y alivio de las enfermedades, lo que hizo sospechar a muchos que tenía tratos con el Maligno. Para empeorar las cosas, Arnau pretendía ser un místico, y afirmaba que había recibido de Jesucristo la misión de predicar la venida del Anticristo y el fin del mundo (debido a su corrupción), si no se realizaba la reforma eclesiástica que él predicaba. Al ser rechazadas sus ideas proclamó airadamente que todos los eclesiásticos estaban condenados. Sus escritos fueron condenados a la hoguera en numerosas ocasiones, y él mismo los hubiera acompañado de no contar con la protección de numerosos notables de la época, que le apoyaban debido a que encontraba remedio para sus males. Fue médico personal de Jaime II y de Pedro III de Aragón, de Federico II de Sicilia y de los Papas Bonifacio VIII y Clemente V. Afirmó públicamente, en numerosas ocasiones, haber practicado con éxito la magia. Gran alquimista, se dice que buscando la piedra filosofal descubrió los ácidos sulfúrico, muriático y nítrico. También se dice que intentó crear un homúnculo con esperma mezclado con ciertas drogas en introducido en una calabaza. Entre los escasos libros que se salvaron de la hoguera están el Tratado de la explicación de los sueños, el Libro de las ligaduras físicas y el de Los talismanes de los doce signos del Zodiaco. Murió en 1312, tras una entrevista secreta con Clemente V, aunque otros afirman que sobrevivió dos años más, muriendo en 1314 en un naufragio.

FUE	5	Tamaño	1'52 m
AGI	15	Peso	49 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Edad	-
PER	20		
COM	20	RR	05 %
CUL	20	IRR	95 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 90%, Primeros Auxilios 95%, Medicina 90%, Teología 75%

Pedro de Abam

Astrólogo, filósofo y médico francés, nacido en 1250 y muerto hacia 1320.

Dicen de él que guardaba siete espíritus encerrados en una redoma de cristal, obrando gracias a ellos grandes prodigios, no siendo el menor que era capaz de hacer regresar a su bolsa todas las monedas que salían de ella. Fue perseguido al final de su vida por hereje y hechicero, y al no encontrarlo vivo, la Inquisición francesa hubo de contentarse con quemar una imagen suya en su lugar.

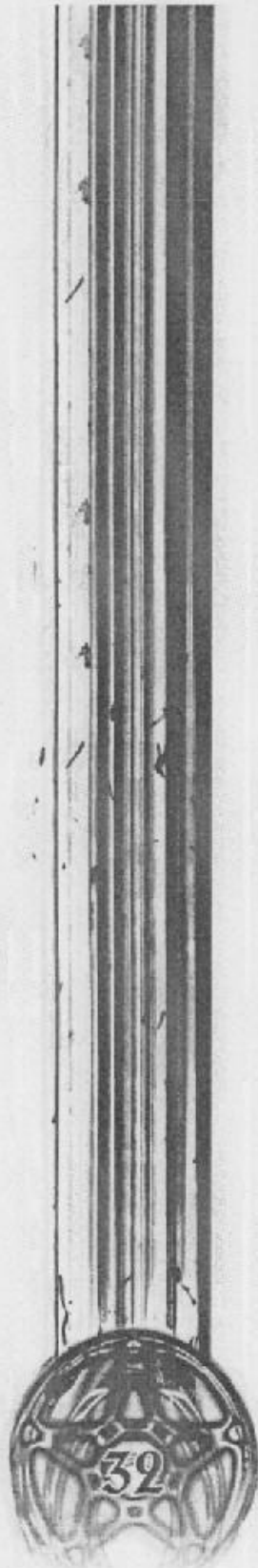
FUE	7	Tamaño	1'75 m
AGI	10	Peso	67 kg
HAB	12	Apariencia	8 (Marcadamente feo)
RES	10	Edad	-
PER	12		
COM	15	RR	15 %
CUL	18	IRR	85 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 95%, Conocimiento mágico 85%, Medicina 65%





Nicolás Flamel

Alquimista francés nacido en París en 1330. En 1379 viajó a la península ibérica buscando a un sabio judío que le pudiera descifrar un libro llamado "Asch Mezareph", escrito por un astrólogo llamado Abraham. Dicho libro contenía el secreto de la Piedra Filosofal, tan buscada por los alquimistas de la época. Al parecer lo encontró, ya que en 1382 consiguió crear oro a partir de mercurio, y plata a partir del plomo. Antes de morir en 1418 escribió un libro llamado "Libro de las figuras hieroglíficas", que al parecer contiene las claves para descifrar el "Asch Mezareph". Al parecer está enterrado en la iglesia de Saint Jacques-La Boucherie. En su lápida están esculpidos su retrato y una misteriosa mano con un escrito en clave en la palma.

Otros afirman, sin embargo, que Nicolás y su esposa Pernelle alcanzaron la inmortalidad en su búsqueda de la Piedra Filosofal, y que recorrieron toda Europa, retirándose a partir del siglo XIX a Oriente, a vivir una vida dedicada a la meditación.

FUE	5	Tamaño	1'55 m
AGI	7	Peso	58 kg
HAB	20	Apariencia	15 (Normal)
RES	10	Edad	-
PER	15		
COM	10	RR	5 %
CUL	25	IRR	95 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 75%, Conocimiento mágico 90%

Ibn Jaldún

Historiador y filósofo tunecino del siglo XIV (1332-1406). En su obra *Muqaddima* distingue entre dos tipos de magia: la llamada "alta magia" (que practican los hombres de gran voluntad concentrando en ella su querer) y la "magia de rango inferior", en la que se actúa sobre el ambiente o merced a la influencia de los astros. Los encantadores, que Jaldún no considera magos, se limitan a alterar las facultades de individuos sensibles o predispuestos a ello. Es decir, todo engaño, apariencia e imaginación. El odio intenso, la envidia o simplemente la entrega al mal provocan otro tipo de magia, el maleficio.

El sabio no se moja (que integristas había y hay en todas partes) y admite la existencia de seres mágicos, los djinns, que si salen en el Corán por algo será, y que por lo tanto pueden ser invocados (aunque admite su ignorancia al no haber encontrado pruebas de ello) y la sin duda especial aptitud del alma de los profetas y santones, hacedores de prodigios y milagros por voluntad de Alá.

FUE	6	Tamaño	1'63 m
AGI	12	Peso	45 kg
HAB	15	Apariencia	8 (Marcadamente feo)
RES	10	Edad	-
PER	20		
COM	5	RR	90 %
CUL	20	IRR	10 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento Mágico 85%, Memoria 90%, Teología 65%

Enrique de Aragón

Poeta, político y alquimista castellano, más conocido por su título de Marqués de Villena. Estaba emparentado con las casas reales de Aragón y Castilla. Ocupó cargos

importantes en las cortes de Fernando de Antequera y de Enrique II, pero a la muerte de éste último se apartó de la vida política retirándose al Señorío de Iniesta, donde se dedicó principalmente al estudio de la Magia y la Alquimia, sobre las cuales escribió numerosos tratados. Nació en 1384, muriendo en 1434.

FUE	10	Tamaño	1'57 m
AGI	12	Peso	47 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Edad	-
PER	15		
COM	10	RR	90 %
CUL	20	IRR	10 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 60%, Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 90%, Psicología 75%

Enrico Cornelio Agrippa

Médico, filósofo y brujo, nacido en Colonia en 1486. Según se dice era repugnantemente feo, de manos retorcidas y miembros gotosos. Por causa de la repulsión que inspiraba a los que le rodeaban, huía del contacto humano, prefiriendo viajar de noche a hacerlo de día. Se cuentan de él mil y un portentos, no siendo el menor que en sus viajes acostumbraba a pagar sus cuentas con largueza, siempre con monedas de oro, pero era dinero embrujado que se convertía en pedazos de carbón a los pocos días. Se dice que mientras enseñaba en Louvain un discípulo suyo, a sus espaldas, leyó un libro mágico, siendo muerto al punto por el demonio que conjuró sin saberlo. Temiendo Agrippa que se le acusase del asesinato, ordenó al demonio que entrase en el cuerpo del difunto y diese siete u ocho vueltas por la plaza pública antes de abandonarlo definitivamente. El demonio así lo hizo, y la muerte del joven, que cayó sin vida entre la multitud, pasó por una muerte repentina. A pesar de sus precauciones, finalmente tuvo que huir de Flandes, recorriendo Francia e Italia y viviendo prácticamente como un mendigo, ya que la mala fortuna le perseguía bajo la forma de un perro negro que nunca se separaba de su lado, y que según dicen era un demonio que quería asegurarse que no se arrepintiera de sus pecados, para que pudiera ocupar el lugar que ya se le reservaba en el Infierno. El mago maldito murió en 1583 en casa del receptor general de Grenoble, donde había sido recogido por limosna.

FUE	5	Tamaño	1'65 m
AGI	8	Peso	60 kg
HAB	10	Apariencia	1 (Ciertamente repulsivo)
RES	12	Edad	-
PER	20		
COM	15	RR	5 %
CUL	25	IRR	95 %

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 90%, Elocuencia 70%, Primeros Auxilios 90%, Medicina 90%, Teología 75%

Paracelso

Brujo, alquimista y médico nacido en Zurich en 1493. Pretendió reformar la medicina, criticando a Hipócrates y Galeno, afirmando que estaban equivocados en muchos de sus cánones, lo que le valió el descrédito entre sus colegas. Se dice que fue el primero en usar el opio y otros calmantes con los enfermos, a la manera de los médicos

alémicos. También se le atribuye haber descubierto el secreto de la Piedra Filosofal.

Se decía que tenía un demonio engarzado en el puño de su espada, que le permitía vencer en cualquier combate. Presumía que, gracias a la piedra filosofal, podía conservar durante luengos años la vida de los hombres. Poco cierto debía ser, ya que él mismo vivió solamente 48 años, muriendo en Salzburgo en 1541.

FUE	10	Tamaño	1'65 m
AGI	12	Peso	60 kg
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Edad	-
PER	20		
COM	20	RR	10 %
CUL	20	IRR	90 %

Armas: Espada corta 95% (2D6+1)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento mágico 90%, Medicina 65%, Primeros Auxilios 75%, Psicología 80%

Y otros que no lo son tanto...

Absalon ben Eleazar

Poderoso mago judío. Vive en unos subterráneos situados en las afueras de la ciudad de León, en un lugar llamado 'el Castro' donde, en el pasado, hubo una puebla judía destruida hacia 1190 conjuntamente por Alfonso VIII de Castilla y Pedro II de Aragón. Hay varias entradas a los subterráneos de Absalón, pero la más conocida es la que se encuentra oculta en el viejo cementerio judío, bajo una lápida a nombre de un tal Yahya, hijo de Yozef-Aziz. Los maestros caballistas y la comunidad judía de León están enemistados con Absalón, se ignora por qué motivos, y éste vive al margen de los suyos, prefiriendo la compañía de extrañas criaturas que habitan en los pasadizos de su refugio a la de las personas.

Aparición: La posada de Alvar el Honesto (Aquelarre primera edición, 1990).

FUE	5	Tamaño	1'57 m
AGI	10	Peso	45 kg
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)
RES	15	Edad	-
PER	15		
COM	10	RR	0 %
CUL	20	IRR	175 %

Armas: Palo 40% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología (hebrea) 90%

Hechizos: Corrosión del metal, Arma Imrompible, Aumentar el Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas graves, Hablar mediante sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Ánimas, Protección Mágica, Connoción, Teletransportación.

Yabiz

El más joven y el más amado discípulo del Amo, un anciano mago centenario de la estirpe de los Fellah, obsesivamente gordo, que desde el diván (del que ya no puede moverse) en su palacio de Alejandría domina con mano de hierro al sultán de Egipto.

Yabiz es sus ojos y sus manos, su ejecutor y su espía, y gracias a él sigue siendo uno de los magos más poderosos y temidos de la tierra.

Aparición: A bordo del mar blava, Lilith, 1991

FUE	10	Tamaño	1'74 m
AGI	19	Peso	60 kg
HAB	20	Apariencia	22 (Hermoso)
RES	15	Edad	23 años
PER	20		
COM	10	RR	0 %
CUL	20	IRR	115 %

Armas: Cimitarra 90% (2D6+2)

Armadura: Cota de malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2), Escudo

Competencias: Alquimia 90%, Cantar 45%, Conocimiento Mágico 95%

Hechizos: Arma Imrompible, Arma Invencible, Invulnerabilidad, Protección Mágica, Robar Fortaleza, Protección al frío, Protección al calor, Atracción Sexual, Lámpara de Búsqueda, Suerte, Carisma, Corrosión del Metal, Discordia, Hablar mediante sueños, Visión del Futuro.

Las brujas de Aralar

Según se cuenta la curandera Batrice hizo un pacto con el Bileto, el diablo secretario de Belzebuth, para vengarse de un señor feudal que había matado a su hombre, y de resultados de ello se condenó a sí misma y a su descendencia. Con el nombre de Birutia, se trasladó con su hija Indarr a la sierra de Aralar. Años más tarde Indarr enamoró (no se sabe por qué medios) a Carlos de Evreux, que luego fue rey de Navarra. Hay quien dice que fue por azares del amor. Otros, más prácticos, que por azares de la magia, pues por las venas de Carlos corrían gotas de la sangre de Mari, la Dama de Amboto. Sea como fuere, de esta unión nació una hija, Sorguiñak... y se cerró el círculo. Siempre ha habido tres brujas en Aralar, y las habrá hasta el fin de los tiempos: la anciana, la joven, la niña doncella. Cuando Birutia muere por la edad, Indarr se convierte en Birutia, Sorguiñak pasa a ser Indarr y nace una nueva Sorguiñak. Hay quien dice que representan una trinidad más vieja que el hombre, la de las tres mujeres de Adán, la triple diosa secreta adorada por las brujas... Pero la verdad, nadie la sabe...

Aparición: Siqua sine socio, caret omni gaudio, Rerum Demoni, 1992.

Birutia

FUE	14	Tamaño	1'76 m
AGI	10	Peso	83 kg
HAB	15	Apariencia	23 (Hermoso)
RES	10	Edad	80 años
PER	20		
COM	10	RR	0 %
CUL	20	IRR	193 %

Armas: Palo 50% (2D4+1)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 85%, Conocimiento Mágico 92%, Conocimiento animal 43%, Conocimiento mineral 63%, Conocimiento vegetal 89%, Idioma castellano 20%, Leyendas 90%, Medicina 67%, Primeros Auxilios 53%, Psicología 130%

Hechizos: Todos.

Indarr

FUE	18	Tamaño	1'78 m
AGI	17	Peso	80 kg
HAB	15	Apariencia	25 (Belleza casi inhumana)
RES	14	Edad	30 años
PER	18		
COM	10	RR	0 %
CUL	20	IRR	182 %

Armas: Palo 90% (2D4+1)

Arco largo 70% (1D10+1D4)

Armadura: Ropa gresa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento mágico 85%, Conocimiento de animales 77%, Conocimiento



mineral 70%, Conocimiento vegetal 83%, Idioma Castellano 15%, Leyendas 83%, Medicina 60%, Primeros Auxilios 74%, Psicología 90%

Hechizos: Casi todos

Sorguinak

FUE	15	Tamaño	1'65 m
AGI	20	Peso	53 kg
HAB	20	Apariencia	25 0-hermosal
RES	15	Edad	13 años
PER	20		
COM	16	RR	0 %
CUL	15	IRR	164 %

Armas: Hacha 90% (1D6+1D3+2)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento mágico 80%, Conocimiento de animales 70%, Conocimiento de plantas 70%, Correr 60%, Idioma castellano 16%, Leyendas 80%, Medicina 40%, Memoria 60%, Primeros Auxilios 53%, Saltar 54%, Psicología 40%

Yonah ben Abraham

Mago y alquimista judío. Reside en el call de Girona, donde sus habitantes lo protegen, negando incluso su existencia a quienes preguntan por él. Es un anciano de aspecto venerable, exquisitos modales y que nunca alza la voz ni pierde los nervios, sean cuales sean las circunstancias. No le gusta viajar, y muy especial tiene que ser el motivo que lo impulse a salir de su adorado call.

Aparición: El Diablo busca tu alma, Dracs, 1994

FUE	18	Tamaño	1'60 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	12	Apariencia	29 0-hermosal
RES	15	Edad	60 años
PER	20		
COM	15	RR	0 %
CUL	20	IRR	118 %

Armas: Daga 30% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 100%, Leer y escribir catalán y hebreo 95%, Primeros Auxilios 45%, Conocimiento de plantas 80%, Conocimiento de minerales 85%, Conocimiento animal 35%, Conocimiento mágico 100%, Griego 90%, Latín 80%, Enseñar 70%, Psicología 65%, Escuchar 30%, Oír 30%, Buscar 45%, Lectura de signos cabalísticos 100%, Artesanía 75%

Hechizos: Abrir cerraduras, Liberación, Corrosión del metal, Aumentar Conocimiento, Bálsamo de curación, Curación de enfermedades, Concentración, Arma Invenible, Clarividencia, Transmutación de metales, Valor, Amuleto.

El Viejo

Anciano hechicero huraño y misterioso que vive en algún valle escondido del señorío de Rincón. Es un individuo alto y delgado, de ojos ardientes y barba escasa y amarillenta. Con él vive una mujer llamada Xerxa, rolliza y agradable.

Aparición: Noche de San Juan, Rincón, 1995

FUE	12	Tamaño	1'85 m
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	20	Apariencia	10 (Medioce)
RES	15	Edad	41 años
PER	20		
COM	10	RR	-75 %
CUL	22	IRR	175 %

Armas: Bastón 60% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 90%, Conocimiento de animales 75%, Conocimiento Mágico 110%, Conocimiento de Minerales 85%, Conocimiento de plantas 75%, Enseñar 95%, Psicología 99%

Hechizos: Casi todos...

Para escribir Grimorios...

Se seguirán las mismas pautas de tiempo que se usan a la hora de enseñar el hechizo a otra persona (el escribir un libro en el medievo no deja de ser algo laborioso) y a continuación se hará una tirada con el menor porcentaje que tenga el personaje (7% o no) entre enseñar, escribir y conocimiento mágico (a ser posible que dicha tirada sea oculta). Si se pasa el hechizo se ha escrito con éxito con un porcentaje de enseñar igual a la diferencia entre el resultado de la tirada y el porcentaje anterior (si se saca crítico el porcentaje de enseñar provisional sería igual al máximo de las tres competencias). Si no se pasa, no se ha escrito correctamente, pero da un bonus de 25 si se intenta aprender este hechizo de otro grimorio o maestro. Si se pilla, se escribe el hechizo con un porcentaje de enseñar provisional de Cul x 3, aunque con una imperfección fatal que no se descubrirá hasta que se use... (por ejemplo, las invocaciones serían fatales para el ejecutante, las maldiciones se lanzarían sobre el lanzador, etc.).

Finalmente, tras escribir todos los hechizos, se haría la media de los porcentajes de enseñanza de todos los hechizos del libro y se suma la cultura del personaje, lo que nos daría el porcentaje de enseñar del grimorio (ignorando los porcentajes provisionales de los hechizos). Los grimorios, generalmente no solo contienen hechizos, también suelen contener puntos de aprendizaje de conocimiento mágico, astrología o conocimiento de hierbas o minerales. Si se quisiera escribir un grimorio con tales contenidos, o simplemente un libro mundano o manual que permita el aprendizaje de competencias se seguiría algo parecido: cada semana se hace una tirada con el mínimo de enseñar, escribir y la competencia deseada.

Si se pasa la tirada se añaden los puntos de aprendizaje que obtendría el alumno normalmente y se calcula el porcentaje de enseñar provisional de esa parte igual a la diferencia entre el resultado de la tirada y el porcentaje anterior (si se saca crítico el porcentaje de enseñar provisional sería igual al máximo de las tres competencias). Si no se pasa esa parte del libro no se comprende y puede confundir al lector: no se añaden puntos de aprendizaje y se añade un porcentaje de enseñar adicional de 0 (esto solo ocupa bulto y lo que hará es bajar el porcentaje de enseñar final). Si se pilla, se dan contradicciones que impiden usar el libro entero para aprender algo de la competencia en cuestión. El máximo de puntos será igual a Cul x 2 (o por x3 si se da algún crítico) y se podrá gastar hasta el valor que tuviese el escritor en ese momento. El porcentaje de enseñar se obtendría de forma similar: media de los porcentajes de enseñar provisionales (ojo con lo 0, que también cuentan) más cultura. Si el libro en cuestión es un grimorio con puntos de aprendizaje, el porcentaje final se obtendría de las medias de todos los porcentajes parciales (incluidos las competencias), ya que una notación de un carácter mágico errónea (por fallo o pilla de a la hora de escribir los puntos de aprendizaje de conocimiento mágico), puede confundir o entorpecer el aprendizaje de los hechizos del grimorio.

Un último apunte importante, un manual ha de tener entre sus características, el tope a lo que puede subir la competencia, que no podrá ser mayor del valor que posea el escritor del manual (por ejemplo, si un manual de 30 P. Apr. ha sido escrito por un alquimista con conocimiento mágico 75, su lectura no ayudaría en nada a otro alquimista con conocimiento mágico 100, el cual no podría usar esos puntos para subir su competencia (no le enseña nada que no supiese ya)).



Libros de magia



► **Picatrix**

Autor: Anónimo
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 30%
Nota: Traducción del Ghayat al-hakim, tratado de magia escrito en árabe por Al-Majriti.
Hechizos: Detección de venenos, Inmunidad al Fuego, Protección contra demonios nocturnos, Falsas visiones, Polvos elementales, Invocar al Fenix, Valor, Maldición de Cipriano.

► **Asch Mezareph**

Autor: Abraham el judío
Idioma: Hebreo (y en clave)
Porcentaje de Enseñar: 35%
Contiene el secreto de la Piedra Filosofal. (ver nota)

► **Libro de las figuras hieroglíficas**

Autor: Nicolás Flamel
Idioma: Francés
Porcentaje de Enseñar: 60%
Contiene las claves para descifrar el Asch Mezareph.

► **El libro de San Cipriano**

Autor: Ciriaco Sufurino
Idioma: Hebreo
Porcentaje de Enseñar: 25%
Según la tradición este libro es indestructible. Sus páginas no pueden ser ni desgarradas ni quemadas, el fuego se apaga a su contacto y el agua no le moja. Lo otorga el Diabolo a sus favoritos y es invisible para todos excepto para aquellos que carecen de alma.
Hechizos: Cualquiera de magia negra.

► **El Gran Grimoire**

Autor: Anónimo
Idioma: Hebreo
Porcentaje de Enseñar: 45%
Hechizos: Todos los de invocación.

► **Libro de Taurus**

Autor: Anónimo
Idioma: Árabe
Porcentaje de Enseñar: 40%
Hechizos: Lámpara de Búsqueda, Aumentar conocimiento, Resistencia al frío, Maldición, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Invisibilidad.
Nota: Encuadernado con piel humana negra.

► **Libro de la Potencia**

Autor: Apolicoer
Idioma: Griego
Porcentaje de Enseñar: 30%
Hechizos: Discordia, Resistencia al calor, Filtro amoroso, Sumisión, Carisma.

► **Libro de las Postrimerías**

Autor: Rham al Lios
Idioma: Árabe
Porcentaje de Enseñar: 30%
Hechizos: Arma impenetrable, Arma invencible, Invulnerabilidad, Invisibilidad, Protección Mágica, Aumentar Conocimiento.
Nota: la lectura de este libro proporciona 25 puntos extra de Conocimiento Mágico siempre que el lector no tenga más de 100 en dicha competencia.

► **El dragón rojo y la cabra infernal**

Autor: Anónimo
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 25%
Hechizos: Misa Negra, Pacto Infernal, Nudo maldito y todos los hechizos de invocación.
Nota: Pésima traducción de un antiguo tratado de magia caldea.

► **Libro de la Saliduría**

Autor: Anónimo
Idioma: Hebreo
Porcentaje de enseñar: Ver descripción.
Según la leyenda este libro le fue entregado a Adán tras su caída, y luego pasó de generación en generación hasta llegar a manos del rey Salomón, que con sus secretos pudo levantar el templo de Jerusalén y dominar a los demonios. Tras su muerte el libro se perdió, y su emplazamiento sigue siendo un misterio.
Contiene todos los secretos del universo, de la vida y de la muerte, incluso aquellos secretos que sólo conoce Dios. Dema-

riado conocimiento para un solo hombre. Aquel que lo abra nada entenderá a no ser que pase una tirada de su Cui x1... Pero si la pasa... Todo el conocimiento entrará de golpe en su cerebro, y su raciocinio estallará, quedando muerto en vida. (En estado catafónico, vamos)

► **Clavis Secretorum Coelis et Terrae**

Autor: Anónimo
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 25%
Contiene las enseñanzas y secretos de Simón el Mago, contemporáneo de Jesucristo que fue destruido por San Pedro.
Hechizos: Lámpara de búsqueda, Dominación, Estupidez, Invocar el nombre del Maligno, Tortura, Vuelo, Cáliz maldito, Maldición de la Bestia.

► **De Magia Nigra et Profunda**

Autor: Bernal Desmons
Idioma: Latín vulgar
Porcentaje de Enseñar: 40%
Nota: su lectura proporciona 15 puntos extra de Conocimiento Mágico siempre que el lector no tenga más de 75 en esa Competencia.

► **De feits lo Diabie**

Autor: Absalón Levi
Idioma: Catalán
Porcentaje de Enseñar: 45%
Traducción de un texto latino anónimo del siglo III.
Hechizos: Aumentar Conocimiento, Invocación de Animas, Elisir de la Vida.

► **Llave de Salomón**

Autor: Salomón
Idioma: Hebreo (y en clave).
Porcentaje de enseñar: 10%
Hechizos que contiene: Botella de Suleiman, Camposanto, Puerta del Infierno.
Nota: Los hechizos que contiene este grimoire son de tipo prohibido (ver magia negra). Está escrito en clave, y para descifrarlo hay que coleccionar el todo con el Cantar de los Cantares, en su versión original (hebreo). Pero eso, claro está, pocos o ninguno lo saben...

► **El libro de las Mentiras**

Autor: Beherito, según rumores.
Idioma: especial (el mejor idioma que conozca el lector).
Porcentaje de Enseñar: 10% (Especial)
En apariencia se trata de un libro encuadernado en piel humana (negra), muy desgastada. Sin embargo, si coloca cerca de algún libro, tomará la forma y tamaño de este (aspecto exterior), solo volviendo a su forma real si se coloca toda una noche a la luz directa de la luna llena. El libro contiene todos los hechizos de goeda de tipo pernicioso, pero tiene un pequeño inconveniente... esta maldito. Cada uno de esos hechizos está escrito en forma de trampa goética. (Ver magia negra) la cual se activará al ser leído. Si se desea aprender un hechizo en concreto, se deberá encontrar la página en la que está (cada una contiene un hechizo, en forma de trampa goética, por supuesto y cada vez que se compruebe esa página activará la trampa) y leer el hechizo con atención (con lo cual se hará la tirada de enseñar... además de la activación de la trampa). Así, si se desea aprender un hechizo goético que se encuentra en la página 10, se debería empezar a buscar desde la 1 (suponiendo que se haga por orden) y una vez se encuentre en la 10, estudiarlo con atención... lo cual significa que el lector se "come" once trampas (la página 10 se repite, por el estudio).

► **El libro Negro**

Autor: Anónimo (se rumorea que fue el mismo Diabolo).
Idioma: Escrito en lenguaje demoníaco (se necesita demonológica, ver esta nueva competencia en los apéndices) y encriptado con un código que proporciona un malus de -100.
Porcentaje de Enseñar: 20%
Mítico libro, según creen algunos una leyenda. Encuadernado en piel de dragón y escrito con sangre humana, completamente indestructible (se recompone si es dañado). Proporciona 125 puntos de Apt. en Demonología (con un tope máximo a la competencia del 125%). Además contiene los verdaderos nombres de TODOS los demonios del infierno, lo que proporciona poder sobre los mismos. Los nombres están encriptados (consultar la nueva competencia de criptografía en los apéndices) con claves de diferente valor según el poder del demonio (elemental -75, demonio menor -100, demonio mayor -150, Príncipe demonio -175, Lucifer -200), teniendo que descifrar cada uno por separado antes se tendrá que haber descifrado la clave inicial de -100). Se rumorea que si alguien (mortal) pronunciara el verdadero nombre de Lucifer provocaría el Apocalipsis. Sea cierto o no este rumor, la Voiz Luda se ha lanzado en su busca, por si las moscas.



Aprendiendo magia

La mejor y más famosa escuela de magia de la península es sin duda la Cueva de Salamanca, donde los estudiosos de las artes ocultas aprenden los secretos de la goecia de labios de los demonios. Los estudiantes han de ser siempre siete, número de Dios, pues entran siendo hijos de Él. Pero solamente seis saldrán, pues ese es el número del Diablo, ya que salen con el alma condenada. El que se queda en la cueva va directamente al infierno, los otros sin duda lo seguirán tarde o temprano...



La Piedra Filosofal

El estudio de la alquimia (entre los iniciados llamada la Gran Obra) persigue encontrar la piedra filosofal. Esta misteriosa piedra tiene la propiedad de volver puro lo impuro, lo cual quiere decir que en metales vuelven los metales impuros (plomo) en sus contrapartidas puras (oro). Cuando se usa con seres vivos, se le llama también la panacea universal, tiene la propiedad de curar cualquier enfermedad o envenenamiento, y si se consume regularmente garantiza una larga vida (hay rumores que incluso la inmortalidad). Decir también que las propiedades de la piedra no son mágicas, son algo distinto, algo que quizá ralle en lo divino.

Un Pj alquimista puede llegar a proponer a su Dj que desea encontrar la piedra filosofal, empresa larga, difícil y ... cara!! (Mas de un acomodado alquimista se ha arruinado intentándolo ...). Lo primero es que nadie puede intentar encontrar la piedra filosofal si no tiene un mínimo de 101 en Alquimia. (Si tiene menos simplemente no sabe como empezar a buscar la Gran Obra). Una vez se tiene mas de 100 en Alquimia, el Pj puede hacer intentos por encontrar la formula de la piedra cada vez que suba su competencia de alquimia. Para ello deberá gastar un 25% de su competencia de alquimia en monedas de oro para pagar los gastos y tener acceso a un laboratorio alquímico en toda regla (desterrada la idea de la habitación llena de redomas, el laboratorio alquímico "profesional" esta compuesto por el horno alquímico, llamado atanor, donde se intentan conseguir los polvos de la piedra y los componentes que se usen en ese horno), tras lo cual hará una única tirada de Alquimia -100, sin posibilidad de suerte (no es cuestión de suerte encontrar la piedra). Si la consigue habrá encontrado la formula, si no deberá seguir esperando ...

Una vez se ha llegado al 101%, el alquimista puede querer buscar libros o maestros de alquimia, en pos de las claves de la piedra. Cuidado con el tema de los libros, ya que no valdrá cualquier tratado de alquimia, deberán ser obras 'iluminadas', que tengan un formato similar a: si se lee se gana 40 puntos de Apr. con un límite de 110%. Los tratados que den puntos, pero con límites inferiores a la competencia de Alquimia del alquimista serán claramente inútiles.

Si el alquimista dispone de una dosis de la piedra le ayudara mucho a la hora de sacar la formula: los gastos se reducen a la mitad y en la tirada se puede usar suerte. Decir que la dosis se gasta en la experimentación, solo ganando los citados bonus para esa tirada. Si esta forma de encontrarla, os parece demasiado fácil hay una segunda forma: si se tiene éxito en la tirada consigue encontrar un 'porcentaje' de la formula original igual al porcentaje de la tirada menos el resultado de la misma. Para encontrar la formula, se deberá conseguir el 100% lo cual requerida varias tiradas como mínimo. Una vez encontrada la formula, el alquimista puede preparar varias dosis de la piedra. El tiempo de preparación y las dosis se encontraran mirando la tabla de ungüentos, pociones y talismanes, tomando la competencia de Alquimia con un minus de -50 y el tiempo que tarde considerando un ungüento. El precio de cada dosis ya es tarea de la maledicencia de cada Dj ponerlo, que un servidor no conoce la formula y no sabe si los ingredientes son caros o baratos :).

Bueno y ¿qué hace la piedra?

Curar cualquier envenenamiento, duplica los efectos de los hechizos de curación de todo tipo, así como los de prolongar la vida, concentración, ignorar el dolor y transmutación de metales, sin ningún tipo de efecto pernicioso si lo tuvieses (si se usa para curar como un bálsamo de curación se puede usar varias veces en el mismo día, si se usa como prolongar la vida no muere uno por dejar de tomarla, etc), aunque no se considera magia, no hay ganancia de IRR, ni ninguna tirada de IRR, simplemente tomar o aplicar la dosis y funciona siempre. A discreción del Dj puede añadirse mas efectos, siempre dentro de la idea de purificación, por ejemplo, si se lanza los polvos a un demonio o ser impuro, este recibe un daño igual al doble del que recibiría por una dosis de agua bendita, sin armadura ni aura que valga. Otro efecto podría ser tener la facultad de anular maldiciones, robar fortaleza, etc. (se puede ver como quitar impurezas, ¡no!) o para realizar improvisados exorcismos.

Las aplicaciones anteriores las puede usar cualquier alquimista, pero en manos de un alquimista irracional tiene algunas extras por cada dosis de piedra que se use como componente en un hechizo (que deberá de ser del tipo de purificación, ver arriba, lo cual excluye automáticamente las goecias), el hechizo dobla su duración, efecto, y caducidad, reduciendo su gasto de P.C. a la mitad.





Ilustración: Gustavo Doré

Lista de Componentes Mágicos

"Y hallaron bajo la túnica de cada uno de los muertos, objetos consagrados a los ídolos de Jannia, prohibidos por la ley de los judíos. Entonces comprendieron todos el motivo por el cual había muerto."

Libro Segundo de los Macabeos (12, 40)

La lista de componentes mágicos que presentamos a continuación aparece recogida en el manual Incunables y Primeras Ediciones de la Biblioteca Complutense, obra del Dr. Miguel Bonilla, Profesor Titular de Historia Medieval de la Universidad de Salamanca. Parece ser que el Dr. Bonilla, mientras realizaba un estudio detallado de la Biblia Políglota Complutense (impresa por Arnaldo Guillén de Brocar en el siglo XVI a instancias del Cardenal Cisneros) observó extrañado que algunos de sus folios, los correspondientes a la Carta a los Hebreos del Nuevo Testamento, poseían una textura diferente al resto del libro. Intrigado pidió permiso para analizar ese capítulo mediante luz ultravioleta, permiso que le fue concedido por el director de la biblioteca de la Universidad Complutense. Tal y como imaginaba, al exponer los folios a la luz de los rayos apareció bajo la tinta de los tipos góticos e itálicos de la Biblia un texto manuscrito mucho más antiguo. Quedaba claro que el pergamino había sido raspado para aprovechar el soporte y utilizado entonces para imprimir sobre él parte de la conocida Biblia Políglota, lo cual era un método muy utilizado en la época, sobre todo en épocas de escasez de pergamino, vitela o papel. Es lo que se conoce con el nombre de palimpsesto.

Pero lo más sorprendente era la naturaleza del texto: una descripción pormenorizada de productos, plantas y animales útiles para las tareas mágicas y alquímicas de un brujo o un hechicero medieval, todo lleno de tradiciones y leyendas alrededor de dichos componentes. El Dr. Bonilla, atraído por el enigma que se le presentaba, decidió investigar a fondo esa lista de componentes mágicos, abandonando por unos meses el estudio en el que trabajaba, tiempo que resultó ser muy fructífero pues, comparando la escritura y grafía del texto oculto con algunas de las obras más conocidas de la época atribuidas a supuestos brujos, llegó a la conclusión que había sido realizado por Isaac ben Absalon, seudónimo de Isaac Levi, Tesorero Mayor del rey Pedro I de Castilla y poderoso hechicero (según los propios testimonios de la época). Teniendo en cuenta las características gráficas del texto (quedaba claro que era obra de un hombre mayor, quizá un anciano) y la composición del pergamino (que aún conservaba una capa de barniz que permitía datarlo entre el 1300 y el 1370).

Levi tuvo que haberlo escrito a mediados del siglo XIV, formando parte muy probablemente de una serie de documentos que dejaría en herencia a algún discípulo suyo.

A pesar de todo, el profesor Bonilla, que tradujo y ordenó esas notas manuscritas, no consiguió averiguar nunca cómo había viajado ese puñado de folios desde el escritorio del viejo tesorero en Valladolid hasta una imprenta de Alcalá de Henares, ni lo que ocurrió con ellos entre mediados del siglo XIV y la primera mitad del siglo XVI. Lo único que se sabe con certeza es que tras la tortura y muerte de Isaac Levi, acusado de haber robado fondos a la corona de Castilla, la mayor parte de sus bienes fueron confiscados, pero otros se vendieron directamente para engrasar las arcas reales. Entre esos bienes se encontraban todos sus libros, pergaminos y notas, que fueron vendidos al peso a un mercader de paños llamado Honesto Medina. El resto es desconocido... al menos de momento.

Componentes Vegetales

Abedul: [Betula Pendula] Árbol que crece en zonas frías y templadas de la Península y que posee una corteza de color blanco plateada. La savia del abedul se puede utilizar para elaborar licores caseros y con una de sus ramas (siempre que posea entre tres y siete ramificaciones) se puede fabricar el talismán Rama de los Deseos.

Acedera: [Rumex Crispus] Esta hierba de vivos colores, que también recibe el nombre de Romaza Crespa, posee hojas comestibles, de sabor ácido, que pueden utilizarse también como condimento en diferentes comidas, aunque los vascones prefieren utilizarlas en diversos rituales de invocación a las tormentas.

Achicoria: [Cichorium Intybus] Hierba de grandes flores azules, llamada también Amargón. Al igual que la acedera, las hojas de la achicoria también son comestibles, estén crudas o cocidas, aunque posee otras utilidades no menos conocidas, como sus propiedades laxantes, la capacidad de calmar los dolores de estómago o su efectividad como amuleto contra las maldiciones.

Acónito: [Aconitum Napellus] El acónito, llamado también Capucha de Fraile o Matalobos, crece en regiones templadas de la Península y presenta flores azules o moradas. Es una planta venenosa para el ser humano y los animales, causando la muerte de todo aquel que la consuma tras una agonía de varias horas con espantosos dolores en el pecho. Pero a pesar de todo, sus hojas, usadas siempre en cantidades prudentes, hacen crecer el cabello y alejan los malos espíritus. Como componente mágico es utilizado en varios hechizos, como Mal de Ojo, Recinto Mágico y Ungüento de Bruja.

Adormidera: [Papaver Somniferum] Planta de flores blancas o violetas que sólo crece en las zonas templadas de las tierras de los otomanos y en la lejana India. Sus semillas se recogen para utilizarlas en la elaboración de dulces y la savia que desprenden sus cápsulas verdes se utiliza para obtener un sustancia espesa que mitiga



todo dolor y provoca el entumecimiento del cuerpo. Este extracto, conocido en lejanas regiones del Oriente con el nombre de opio, es de gran utilidad para los magos y brujos, ya que pueden mezclarlo con una gran cantidad de vino y beberlo antes de realizar El Gran Aquelarre. Además, con los granos de la adormidera pueden realizar también el maleficio Creación de Sombras Fantasmales.

Ajenjo: [Artemisia Absinthium] Arbusto que crece silvestre junto a las sendas y los caminos, y que también recibe el nombre de Absenta. De sus hojas y flores se puede obtener el jugo de absenta, un famoso licor y remedio medicinal que alivia los problemas de estómago y aumenta el apetito. Además, como componente mágico, es esencial en la elaboración de diversas pociones, como Aumentar el Conocimiento, Velo de la Muerte, Revitalización y Locura.

Ajo: [Allium Sativum] Se pueden encontrar cultivos de ajos en toda la Península ya que su fruto, de olor intenso, es utilizado de mil formas distintas en la cocina, además de servir para calmar dolores reumáticos o curar la sarna. Los gallegos y castellanos también lo consideran un amuleto contra la hechicería, siempre que no pierda su olor; los andaluces lo llevan encima para atraer la buena suerte y curar las verrugas; y los brujos y magos lo necesitan para crear el talismán de Noticias, siempre que lo unten sobre una losa de mármol, o para añadir sus dientes al ungüento de Racionalidad.

Alamo: [Populus Alba] Árbol que nace siempre cerca de los arroyos y de los ríos, fácilmente reconocible por sus hojas verdes y blancas. Su madera es muy apreciada por su fácil tallado al mismo tiempo que posee una gran resistencia a la humedad, y su corteza posee diferentes propiedades medicinales. Sus hojas son un componente esencial para elaborar el Ungüento de Bruja.

Albahaca: [Ocimum Basilicum] Una hierba cultivada por todos los reinos ibéricos, especialmente en las regiones del sur, y utilizada para darle sabor a las comidas o para obtener de ella una fragante esencia. Diversos hechizos necesitan albahaca, como Racionalidad, Deseo o Crear Escorpiones, y si se recoge en la noche de San Juan podrá ser utilizada también para crear un Círculo de Protección.

Alcanfor: Este aceite se obtiene cociendo al vapor las raíces, el tallo o la corteza del exótico árbol del alcanforero [cinnamomum camphora], que sólo crece en Asia. Una vez elaborado podrá ser utilizado para limpiar las heridas, aunque los brujos y hechiceros prefieren reservarlo para poder lanzar los hechizos de Arma Imrompible y El Gran Aquelarre.

Algodón: [Malva Gossypium] Esta planta se cultiva en diferentes zonas de la Península, siempre que abunde el sol y el agua, y se utiliza principalmente para fabricar con ella buenos tejidos, además de elaborar un cordón que pueda convertirse en un talismán de Protección Mágica. De todas formas, con sólo tener las fibras del algodón se puede fabricar otro talismán, el de Vientos.

Aliso: [Alnus Glutinosa] Árbol que crece en lugares templados o fríos, aunque prefiere los pantanos y los prados húmedos, en los que fortalece su madera frente a las inclemencias del agua, así que es muy normal que los

pilares que sostienen los puentes se fabriquen con madera de aliso, que también es muy útil para la elaboración de instrumentos musicales. De su corteza también se puede obtener un tinte para tejidos. Los magos prefieren quemar la madera del aliso, ya que para dibujar el pentáculo necesario en la Invocación de Demonios Menores o en el Bautismo Negro necesitan su carbón.

Almendra: [Prunus Amygdalus] Este pequeño árbol fue traído desde lejanas tierras a la Península por los árabes. Desde entonces se ha extendido su cultivo, principalmente en ciudades anteriormente dominadas por musulmanes, donde se consume su fruto, la almendra, que puede ser dulce (de sabor agradable) o amarga (que si se consume en exceso puede llegar a matar a una persona, pero de la que puede destilarse un aceite de olor agradable). Precisamente de esta última variedad, de almendras amargas, se nutre la poción Conservación.



Aloe: [Liliaceae Aloe] Planta que crece en el sur de África y de cuyas flores, de color rojo o amarillo, se puede extraer el acibar, un amargo purgante ideal para el estreñimiento y un perfecto embalsamador de cadáveres. El culto islámico la considera una hierba sagrada, y como tal podrá ser utilizada en los hechizos Recinto Mágico, Botella de Suleiman y Caldero Mágico. Donde su uso es obligatorio es en El Gran Aquelarre o en el Talismán del Sol y en el de Venus.

Altramuz: [Lupinus Luteus] Esta hierba es cultivada en toda la zona mediterránea de la Península para obtener su fruto, una legumbre amarilla que se usa como alimento para el ganado o, tras retirarle el amargor con agua y sal, para el hombre. Algunos campesinos también acostumbran a plantarla en los suelos pobres para enriquecerlos en vistas a la próxima cosecha. Para poder utilizarlo en el hechizo Habla es necesario alimentar a un adolescente con pan, vino y altramuces.

Amapola: [Papaver Rhoeas] Hierba de llamativas flores rojas que crece en multitud de lugares, incluyendo los cultivos (de donde son arrancadas por los campesinos, que la consideran una mala hierba). Su flor tiene propiedades tranquilizantes aunque en menor grado que la adormidera y aumenta la sudoración del cuerpo. Los hechiceros pueden utilizar sus pétalos en el lanzamiento del hechizo Dormir, las flores para fabricar el ungüento Falsas Visiones o los granos de una amapola blanca para el Talismán de la Luna o negra para el Talismán de Saturno.





Apio: [*Apium Gravenolens*] Hortaliza cultivada en toda la Península Ibérica ya que sus tallos, crudos o cocidos, sirven como alimento. Su fruto, la semilla del apio, se puede dejar secar, y usarse como condimento en las comidas, o puede molerse con sal para obtenerse la llamada "sal de apio". Sea como sea, es un buen sedante y un excelente diurético, aunque también es cierto que si una mujer o un animal que estén amamantando a sus hijos se alimentan de apio pueden perder la leche.

Arce: [*Acer Platanoides*] Árbol que crece en las regiones templadas de la Península resistiendo muy bien en los suelos pobres y secos. Su madera es muy apreciada, ya sea para fabricar instrumentos musicales, muebles de lujo o para elaborar el Talismán de Mercurio o el de Júpiter.

Artemisa: [*Artemisia Vulgaris*] Llamada también Hierba de San Juan, esta planta de hojas verde oscuro y flores pardas se utiliza como aromatizante y especia en las cocinas, además de servir de calmante y como remedio para evitar el aborto. En Galicia también aseguran que es un buen antídoto contra la magia, aunque los brujos lo utilizan como componente de los hechizos Aceleración, Maldición de Cipriano y Recinto Mágico.

Avellano: [*Corylus Avellana Pontica*] Árbol de las regiones templadas de la Península y que suele crecer en laderas o en valles sombríos. Es muy apreciado principalmente por su fruto, la avellana, que se recoge en agosto y a comienzos de septiembre ya que es un alimento muy apreciado. La madera del avellano también es muy estimada, sobre todo para la elaboración de barriles. Entre los hechiceros y brujos es bien sabido que sus ramas son una poderosa fuente mágica, sobre todo si el árbol ha crecido de forma silvestre, y pueden utilizarlas para fabricar el talismán Varita de Búsqueda.

Avena: [*Avena Sativa*] Cereal cultivado principalmente como forraje para el ganado, aunque sus semillas también pueden ser recogidas a finales de verano para elaborar una harina con la que cocinar pan o gachas, muy nutritivas y que aportan una gran energía a todo aquel que las consume, además de servir como componente del ungüento Virginitad.

Azafrán: [*Crocus Sativus*] Planta de cuyas flores secas, las rosas del azafrán, se puede obtener una especia de color amarillo intenso utilizada en cocina como colorante y aromatizante. Aunque el azafrán es cultivado en varias regiones de la Península, sobre todo en la zona sur del Levante, es una de las especias más caras que existen ya que el proceso de elaboración es largo y complicado. Puede ser utilizado también como componente mágico en los hechizos de Unión Sexual, Talismán del Sol y Recinto Mágico.

Bálsamo: Resina aromática de color verde amarillento llamada también Bálsamo de Judea. Posee la consistencia de la miel y se obtiene de la savia de un árbol procedente de Arabia. Puede utilizarse como astringente, aunque tiene un sabor amargo. Los brujos también lo usan para fabricar el perfume necesario en la elaboración del Talismán del Sol.

Bedelio: Resina de color amarillo, gris o pardo que se extrae de árboles procedentes de la India y Arabia. Tiene

un olor suave, un sabor amargo y es un componente indispensable del Talismán de Marte.

Beleño Negro: [*Hyoscyamus Niger*] Hierba maloliente de flores amarillas que crece en la zona mediterránea. Sus hojas y semillas pueden utilizarse para aliviar diversos dolores, aunque siempre de forma controlada ya que en grandes dosis pueden provocar la locura o incluso la muerte del enfermo. Los magos también lo utilizan para elaborar el Talismán de Saturno, el de Fila Maldito, la poción Hacer Olvidar o el ungüento Falsas Visiones.

Belladona: [*Atropa Belladonna*] Hierba de flores moradas y verdes cuyos frutos son venenosos (comer tan sólo dos de ellos equivalente a la locura y a una muerte segura). Sus hojas se pueden utilizar como remedio contra la tos y como estimulante del sueño. Sus poderosas propiedades mágicas la han convertido en un componente esencial de multitud de hechizos, como Vuelo, Bálsamo de Curación, Dolores de Parto, Regalo Envenenado, Velo de la Muerte o Mal de Ojo. También puede utilizarse para elaborar el talismán Maldición de la Bruja, pero en este caso la hierba debe recoger en una noche de luna llena.

Benjuí: [*Syrax Benzoin*] Árbol de flores blancas que únicamente crece en el Mar de Catay y del que puede obtenerse una resina aromática, llamada benzoina. Esta resina puede utilizarse para fabricar incienso aromático o en la elaboración del Talismán de Mercurio o el de Júpiter.

Betónica: [*Stachys Officinalis*] Planta de flores rosadas que crece siempre cerca de encinas, hayas o abetos, entre los matorrales y en las praderas. Con sus flores seca se puede preparar una infusión sedante, además de aromática, o pueden aplicarse directamente para curar llagas o heridas infectadas. Quizá por estas últimas propiedades sea utilizada en el Bálsamo de Curación.

Borraja: [*Borago Officinalis*] Planta de flores azules y blancas que puede encontrarse en terrenos sin cultivar por toda la cuenca del Mediterráneo y en el norte de África. Se la puede recoger para ser utilizada como verdura o para aumentar la sudoración en los enfermos, aunque en Castilla también existe la costumbre de realizar con ella una infusión para curar la impotencia (aunque debe administrarse en pequeñas dosis). La poción Prolongar la Vida necesita también el jugo de esta planta.

Brezo: [*Calluna Vulgaris*] Arbusto de flores lilas o rosadas que no puede crecer en zonas de alta montaña. Sus hojas tienen propiedades medicinales y su madera es muy apreciada como leña, ya sea de uso doméstico o para realizar la fogata necesaria en el hechizo de Maldición de Strigiles.

Cálamo: [*Acorus Calamus*] Esta planta, llamada también Acoro, tiene forma de espada y presenta flores de color verde. Crece en zonas templadas de la Península y su raíz, de olor agradable, se utiliza para elaborar la triaca (aceite de cálamo), un efectivo antídoto contra las mordeduras de animales venenosos, como remedio para dolencias de estómago y un componente esencial de la poción Dolores de Parto.

Camaleón Negro: [*Carolina Acaulis*] Las hojas y semillas de esta planta, de muy difícil localización, son com-

ponentes esenciales de diferentes hechizos, como Robar Fátima, Velo de la Muerte y Llamar al Doppelgänger.

Canela: Esta especia sólo se puede obtener de la corteza de un árbol que únicamente crece en Asia, el canelo [*Cinnamomum Zeylanicum*]. La canela se utiliza para condimentar dulces y guisos de carne y caza, además de estimular con ella la sangre y la digestión, y puede utilizarse directamente en forma de ramo o desmenuzada como si fueran polvos (que también pueden quemarse si se desea utilizarla en el maleficio de Concentración).



Cardo: [*Silybum Marianum*] Esta planta, llamada en la tierra de los vascos Eguzkilore ("Flor de Sol"), tiene flores de colores llamativos y ramas con hojas espinosas que, a pesar de todo, son comestibles para el ser humano (aunque es preferible dejárselas de forraje a los asnos). Crece en los caminos y en los campos sin cultivar y se ha convertido para los cristianos en un símbolo del sufrimiento de Cristo y de los mártires, además de ser un símbolo del sol para los vascos (que suelen colocar cardos sobre las puertas de sus casas para protegerlas). También se sabe que si una mujer embarazada come cardos tendrá un hijo varón.

Castaña: [*Castanea Sativa*] Este árbol es muy apreciado por su madera y por su fruto, la castaña, muy sabrosa tanto cruda como asada (lo que se hace, principalmente, en invierno). Además de como alimento, los gallegos suelen portar al cuello una bolsa con una castaña ya que aseguran que les permite combatir la hechicería.



Cebolla: [*Allium Cepa*] Esta hortaliza es cultivada en toda la Península para utilizar su raíz, muy famosa por su

sabor y por su olor picante tan característico que provoca lágrimas en todo aquel que la corta (este olor ha inducido a pensar que es únicamente un alimento de pobres). La cebolla se puede consumir cruda, cocida o en salmuera, o utilizarse como condimento o aromatizante en los caldos, y posee conocidas propiedades diuréticas, evita la caída del pelo, limpia la infección de pequeñas heridas, alivia los dolores reumáticos y cura el estreñimiento, la impotencia y el catarro. Y en Andalucía aseguran que si se pone a los pies de la cama cura los resfriados.

Celidonia: [*Ranunculus Ficaria*] Planta silvestre, llamada también Celedonia, de flores amarillas que se puede encontrar en bosques y prados. Sus raíces y hojas, a pesar de ser venenosas para el ganado y para las personas, exudan un jugo amarillento que se puede usar para eliminar verrugas e incluso, según aseguran los vascos, para curar la ceguera si coloca habitualmente sobre los ojos un emplastro tibio elaborado con celidonia.

Centáurea: [*Centaurium Erythraea*] Llamada también Centaura, esta hierba crece en toda la zona del Mediterráneo con flores de color rosado o púrpura que florecen desde la primavera hasta el otoño. Se la suele utilizar para alejar a los insectos o para perfumar estancias, aunque también alivia la fiebre de los enfermos o se puede añadir al ungüento Falsas Visiones.

Centeno: [*Secale Cereale*] Cereal cultivado a gran escala en toda la Península ya que es utilizado para elaborar pan negro (mucho más oscuro y denso que el de trigo). También puede usarse para alimentar al ganado o para fabricar utensilios con su tallos trenzados. En Galicia se dice que sirve también para librarse de los duendes nocturnos que atacan sus casas.

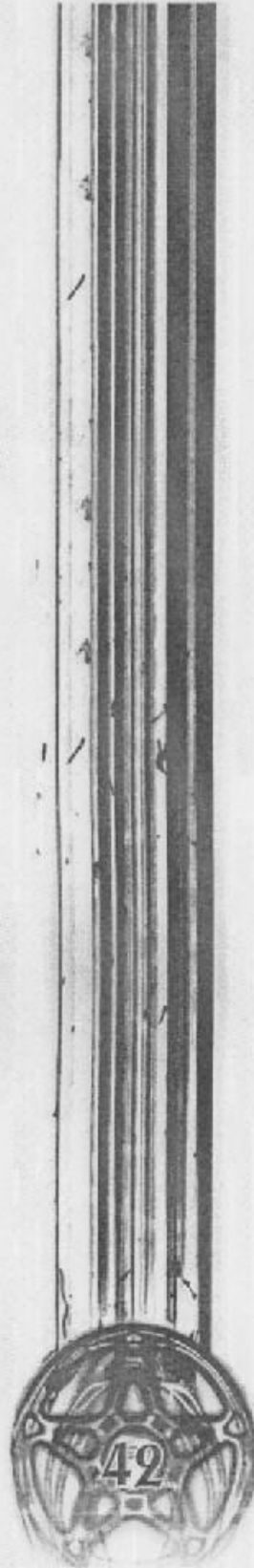
Centinodia: Esta planta es muy fácil de encontrar, ya que siempre se encuentra rodeada por aves y pájaros que se alimentan con sus semillas, un verdadero manjar para sus paladares. Los seres humanos, sin embargo, la pueden utilizar para hacer bajar la fiebre.

Chirivía: [*Pastinaca Sativa*] Hierba de flores amarillas que crece en praderas y barrancos y cuya raíz, de color blanco, posee un agradable olor y también es comestible (tiene un sabor acre, aunque si se cuece adquiere un sabor bastante dulce). Se suele cultivar para ser consumida como si fuera una verdura o también para alimentar al ganado. Los magos también le han encontrado diversos usos, ya sea como componente de la poción Dolores de Pecho o para destilando su jugo y añadiéndolo al ungüento Mal de Ojo.

Cicuta: [*Conium Maculatum*] Una planta de gran tamaño, de olor y sabor desagradables y que crece en las veredas de los caminos y en los prados abandonados. Es muy conocida ya que con ella se puede destilar un poderoso veneno que paraliza gradualmente a la víctima hasta que muere asfixiada tras detener su respiración. También es verdad que es un componente esencial del Ungüento de Bruja, de Falsas Visiones y de la poción Sabiduría.

Cincoenrama: [*Potentilla Fruticosa*] La cincoenrama crece en diferentes zonas del norte de la Península y presenta flores de color blanco o amarillo. Los hechiceros la utilizan para fabricar las pociones Dolores de





Parto y Sinceridad y como componente del ungüento **Mal de Ojo**.

Cinoglosa: Esta hierba, llamada también **Lengua de Perro**, tiene flores violetas y un olor repulsivo, aunque la corteza de su raíz puede prepararse y utilizarse para aclarar la garganta y eliminar el carraspeo. Hay gente que asegura que la cinoglosa también sirve para reconciliar a los enemigos enfrentados.

Ciruelo: [*Prunus Domestica*] Árbol frutal cultivado en áreas templadas de la Península Ibérica y cuyo fruto, la ciruela, sirve como alimento (de conocidísimas propiedades laxantes) o, tras su destilación, para elaborar bebidas o licores, como el zumo de ciruelas verdes que los brujos usan para la fabricación del ungüento de **Virginidad**.

Corcho: Este es el nombre que recibe la corteza del alcornoque (*quercus suber*), elástica e impermeable al agua y a los gases, aunque su utilidad es muy discutible, a no ser que hablamos de la fabricación del talismán **Botella de Suleiman**.

Coriandro: [*Coriandrum Sativum*] Esta hierba, de flores blancas o rosas y que también recibe el nombre de **Culantro**, se cultiva principalmente para recoger su fruto, de cuyas semillas puede extraerse la especia del cilantro. El fruto también puede destilarse y elaborar un licor que alivia los dolores de estómago, y de sus hojas también se extrae otra especia, una particularmente picante. Los hechiceros que deseen lanzar el maleficio **Unión Sexual** también deberían disponer de polvos de coriandro (o cilantro).

Cornezuelo: [*Claviceps Purpurea*] Moho que infecta el centeno y otro tipo de cereales y que se puede utilizar para detener las hemorragias, ayudar en los partos o para practicar abortos. De todas formas, el sanador debería tener mucho cuidado con ella, ya que un uso excesivo del moho puede llegar a provocar convulsiones, visiones, problemas en la piel y, en algunos casos, hasta la locura.

Corregüela: [*Convolvulus Arvensis*] Esta hierba trepadora con flores en forma de campanilla, que sólo se abren por la mañana, recibe también el nombre de **Correhuela** y sólo crece en campos sin cultivar de las regiones templadas de la Península. Posee varias propiedades medicinales, como son las de curar las llagas purulentas, las enfermedades de los ojos, servir de purgante o proteger a los enamorados.

Diente de León: [*Taraxacum Officinale*] Hierba que se puede encontrar en prados, pastos y cerca de los caminos y cuyos diminutos frutos aparecen cubiertos por una especie de capa de plumas blancas que pueden desprenderse con facilidad, incluso con un leve soplo o con la brisa más ligera, y que recibe el nombre de **vilano**. Aunque los campesinos la consideran una mala hierba para sus cultivos y la arrancan allí donde aparece, algunos saben que su raíz tiene propiedades laxantes y que sirve también para limpiar la sangre y disminuir la fiebre.

Dulcamara: [*Solanum Dulcamara*] Esta planta, de flores pequeñas de color púrpura, tiene bayas y tallo de sabor amargo y debe consumirse en pequeñas dosis si se quieren aliviar los problemas respiratorios y el reuma, ya que en

dosis mayores puede provocar visiones o incluso la muerte. A pesar de esto (o quizás por ello mismo), las brujas del norte la utilizan en sus ajuarres de forma habitual.

Eleboro Negro: [*Helleborus Niger*] Esta planta, que también recibe el nombre de **Rosa de Navidad**, presenta grandes flores blancas a mediados del invierno y crece en bosques y praderas. Aunque es una planta dañina para el ganado y para los seres humanos (puede provocar abortos o, en el mejor de los casos, malformaciones en el feto, como el nacimiento con un único ojo), también es verdad que con su raíz, que posee un olor repugnante, puede elaborarse un purgante muy efectivo. Sus propiedades mágicas también son muy conocidas: es un extraordinario amuleto contra el mal de ojo y componente esencial de multitud de hechizos, como **Deseo**, **Cerradura Maldita**, **Horca de Bruja**, **Invocación de Demonios Menores**, **Bautismo Negro** y, si se recoge en noche de luna llena, **Maldición de la Bruja**. Además, con su raíz se puede añadir al perfume utilizado en la fabricación del **Talismán de Marte**.



Encina: [*Quercus Ilex*] Árbol muy extendido por toda la región mediterránea de la Península que florece entre abril y mayo y cuyo fruto, una bellota de dulce sabor, madura entre octubre y noviembre. Su leña es especialmente adecuada para la obtención de carbón vegetal y la corteza se recoge para curir pieles y curar heridas abiertas. Por alguna extraña y casi olvidada relación entre la encina y el planeta Júpiter, este árbol es castigado frecuentemente por los rayos y en todos sus troncos habitan hadas y duendes. Aún más curiosas son las propiedades de sus hojas, que mantienen alejados a los leones, y su madera, a la que no se acercará por propia voluntad ninguna serpiente y que algunos brujos utilizan para elaborar el talismán de **El Umbral del Pazo**. Los andaluces acostumburan también a quemar un tronco de encina la noche de Navidad (el llamado "nochegüeno") para así proteger la casa. En general, se la considera una planta que atrae la riqueza y favorece la suerte en los negocios.

Enebro: [*Juniperus Communis*] Este arbusto aromático, que podemos encontrar en bosques claros del norte de la Península, produce unas bayas de color rojo de las que se puede obtener una esencia que puede utilizarse para limpiar heridas (también es cierto que en la pérdida Albión utilizan esa misma esencia para darle un aroma característico a una de sus bebidas, la ginebra). Sus propiedades mágicas también son muy reputadas, ya que el enebro purifica los ambientes, ahuyenta a los malos espíritus y puede utilizarse para lanzar el maleficio **Recinto Mágico**.

Esparraguera: [*Asparagus Officinalis*] Esta planta crece en terrenos sueltos o arenosos, normalmente a la sombra de algún árbol o arbusto. Su fruto, el espárrago, se consume en toda la Península y es considerado, además de un alimento exquisito, una medicina estupenda para curar las enfermedades del riñón (al menos eso es lo que aseguran los andaluces). Con su leche o jugo, que puede extraerse de sus delgadas hojas, puede elaborarse el ungüento Virginidad.

Esparto: [*Stipa Tenacissima*] Hierba muy común en las llanuras secas y rocas de la región mediterránea y que también recibe el nombre de Atocha. Sus hojas se presentan enrolladas como si fueran un junco, lo que permite utilizarlas para fabricar cestas, capazos y cuerdas. Con las fibras del esparto, junto a las del algodón, se puede fabricar una cuerda que sirva para elaborar el talismán de Vientos.

Estopa: Este tejido grueso y basto, elaborado con lino o cáñamo, es un componente necesario en la fabricación del talismán Curación de Enfermedades, ya que necesita un pelo negro y grueso fabricado con estopa.

Estoraque: [*Syrax Officinalis*] Arbusto de flores blancas que solamente puede encontrarse en las regiones de la antigua Grecia y en las tierras de los otomanos. Del estoraque puede extraerse una sustancia resinosa y aromática que sirve para lavar las heridas y con el que elaborar incienso, que, entre otros usos, podrá ser utilizado en El Gran Aquelarre o en el Talismán de Mercurio.

Estramonio: [*Datura Stramonium*] Llamada también Hierba Hedionda o Higuera Loca, esta gran hierba con flores blancas o púrpuras crece entre los viñedos. Sus hojas despiden una peste increíble, además de tener un sabor amargo, y con sólo un puñado de ellas puede crearse un potente veneno con el que perturbar las facultades mentales de la víctima de una manera temporal (al mismo tiempo, cosa curiosa, que le cura el asma). Naturalmente, si se utilizan muchas más hojas de estramonio, la persona comenzará a sufrir graves convulsiones y morirá poco después. Y aunque este sea el principal uso de esta hierba, lo cierto es que también sirve para realizar el maleficio Maldecir una Residencia.

Euforbia: [*Euphorbia Balsamifera*] Planta procedente de África de tallo grueso y carnoso, sin hojas y con espinas, del que puede extraerse un zumo de olor acre que puede dejarse secar para conseguir una resina muy utilizada como purgante. Esta resina también se puede utilizar para fabricar el perfume utilizado en la elaboración del Talismán de Mercurio, en el Talismán de Marte o en el Talismán de Júpiter.

Gatuña: [*Ononis Spinosa*] Arbusto espinoso de flores roizas o blancas que suele crecer entre los campos de cultivo y en lugares secos y herbosos. Su raíz es comestible y algunas personas la tienen como planta que aleja a bandidos, ladrones y demás amigos de lo ajeno.

Genciana: [*Gentiana Lutea*] Esta planta puede encontrarse en las zonas húmedas de los prados, bosques y montañas de toda la Península, aunque es mucho más frecuente en los Pirineos, donde muestra flores de color azul. Con su raíz se puede elaborar un licor amargo, el aguardiente de genciana, que, a pesar de todo, posee

grandes propiedades medicinales, especialmente contra las dolencias estomacales, la artritis y la fiebre. Los brujos además utilizan la raíz para fabricar la poción Prolongar la Vida.

Habas: [*Vicia Faba*] Estas legumbres, llamadas de formas muy diferentes (Judías, Habichuelas, Fabes o Pochas), se cultivan por toda la Península, normalmente en primavera ya que no toleran muy bien el frío. De ellas se comen las semillas y también las vainas (y no sólo para el ganado), y además puede fabricarse una harina que sirve como eficaz remedio contra las quemaduras. Las brujas suelen hacer gran uso de las habas, normalmente para castigar de una forma u otra a quien habla mal de ellas.

Hash: [*Cannabis Sativa*] Hierba de hojas dentadas procedente de Asia y que también es llamada Cáñamo o Hachís. Sus semillas se suelen utilizar para alimentar a los pájaros y con la resina que se extrae de sus tallos y ramas se puede crear una droga de efectos narcóticos, sedantes y alucinógenos, muy extendida por todo el mundo musulmán, que la consumen inhalándola o ingiriéndola (famosa, sobre todo, por ser utilizada por la legendaria Secta de los Hashahim ["Asesinos"], que tomaron el nombre de la hierba y que solían drogarse con ella antes de cometer un crimen). También se puede utilizar como componente del ungüento Falsas Visiones.

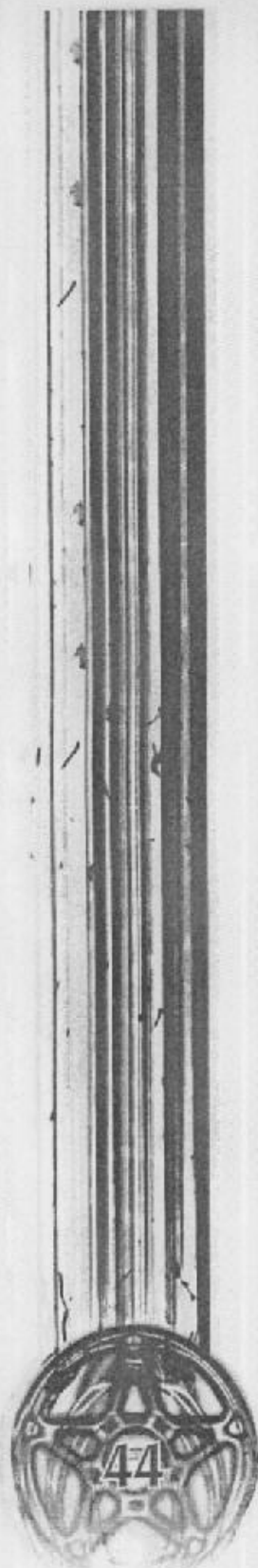
Haya: [*Fagus Sylvatica*] Árbol que puede encontrarse en las zonas templadas de la Península y que posee una corteza muy característica, de color gris y blanco, que puede usarse como purgante ya que su ingestión provoca vómitos. Con sus frutos, los hayucos, se alimenta a los cerdos y con su madera se fabrican muebles. Además, en algunas zonas del norte de la Península, como Vizcaya, se tiene la costumbre de quemar en Nochebuena un tronco de haya y esparcir al día siguiente sus cenizas por los campos de cultivo.

Helecho Negro: [*Pteridium Aquilinum*] Esta planta crece entre las espesuras, en los prados y en los bosques. Es cosa sabida que si un caballo llegara a alimentarse con ella enfermaría y podría llegar a morir, aunque también es cierto que sus granos son muy utilizados para elaborar afrodisíacos, para ahuyentar a las ánimas o para curar el mal de amores.

Hiedra: [*Hedera Helix*] Planta trepadora que se encuentra en regiones templadas y presenta hojas de color verde oscuro. Los campesinos dejan que crezca en los muros de sus casas, a los que no daña y que protege de las inclemencias del tiempo, mientras los teólogos cristianos la consideran símbolo de la vida eterna, así que no es de extrañas que se la encuentre en los cementerios. Los hombres de Castilla también la utilizan como abortivo. Los brujos saben que es un buen amuleto contra los malos hechizos y pueden utilizarla para lanzar el maleficio Olor a Extraño.

Hierba Preñadeira: Esta hierba, que sólo crece en Galicia y que no posee olor alguno, también recibe el nombre de Hierba de Namorar, ya que con ella se puede elaborar una poción de agradable sabor que excita sexualmente a la mujer y aumenta su fertilidad (ver el hechizo Lujuria).





Hinojo: [*Foeniculum Vulgare*] Esta planta, que suele crecer en los cultivos y los baldíos, tiene pequeñas flores amarillas, además de hojas y semillas aromáticas que pueden ser utilizadas de condimento. Sus frutos, con un intenso sabor a anís, se pueden usar para elaborar licores que algunos dan de beber a los recién nacidos (en pequeños sorbos, naturalmente) para tranquilizarlos. En el arte de la magia, el hinojo es componente esencial de la poción Filtro Amoroso y sus hojas, recogidas por la noche, se añaden al ungüento Danza.

Incienso: Esta masa amarillenta y semitransparente, que al ser quemada desprende un humo perfumado, es utilizada en gran variedad de ceremonias mágicas o religiosas (sobre todo en el culto cristiano o judíos, aunque no siempre es así). Se obtiene de la resina de multitud de plantas, principalmente del albano, el benjuí, el aloe, la mirra, la madera de acebuches, el sándalo y el mastique, árboles y plantas que crecen en su mayor parte en África o Asia. Los cristianos suelen hacer uso del incienso durante las misas, en las procesiones o fumigando a los cadáveres que van a ser enterrados, quemándolo siempre en incensarios adornados con relieves del Ave Fénix o con imágenes de la vida de santos o profetas (Aarón, Samuel, San Esteban, San Lorenzo, San Vicente o Santa Pelagia son los más recorridos). Como ya se ha dicho, los magos y brujos también lo utilizan habitualmente ya que es un componente esencial de multitud de hechizos: Aumentar Conocimiento, Arma Invencible, Invisibilidad, Unión Sexual, Detección de Hechizos, Noticias, Espejo de Salomón, Aquelarre a Frimost, Polvos Elementales, Círculo de Protección y El Gran Aquelarre. También existen varios tipos de inciensos, mucho más elaborados, que son necesarios en el trabajo mágico. Uno de ellos es el llamado "Incienso de los cinco colores", que se elabora con azufre, madera de aloe, estoraque, almizcle, laurel y enebro, y que se utiliza en la invocación de Djinn. Otro incienso especial, denominado incienso de calidad, es aquel fabricado con estoraque, benjuí u olivano y alcanfor, necesario para elaborar los Talismanes de la Luna y del Sol. Los últimos son los llamados inciensos planetarios, conocidos entre los místicos musulmanes y judíos que conocen el poder que poseen los perfumes en la invocación de determinados espíritus celestiales, por lo que elaboran inciensos con hierbas aromáticas que disfrutan de una cierta afinidad planetaria. Estas hierbas son la siempreviva (Saturno), la barba de Júpiter (Júpiter, of course), acónito (Marte), girasol (Sol), hierba capilaria (Venus), mercurial (Mercurio) y lunaria (Luna), y todos los inciensos fabricados con ellas se utilizarán en la Bendición de los Justos.



Jazmín: [*Jasminum Officinale*] Arbusto trepador que posee pequeñas flores fragantes de color blanco cuya esencia es utilizada, principalmente, para elaborar perfumes, aunque sus granos también se pueden usar para lanzar el maleficio Creación de Sombras Fantasmales.

Laurel: [*Laurus Nobilis*] Este pequeño árbol tiene una gran cantidad de propiedades, casi todas beneficiosas. Sus hojas se utilizan como condimento y poseen cualidades digestivas y anti-reumáticas. Es un árbol que aleja a los rayos, que nunca caerán donde haya un laurel. En Gálida sus ramas se colocan sobre las puertas y las ventanas para expulsar y alejar de la casa a las criaturas malignas. En Castilla se tiene la costumbre de esparcir sus hojas por los cultivos y proteger de esa manera la cosecha, aunque también es cierto que aseguran que es un poderoso abortivo. Sus propiedades mágicas tampoco son desdeñables ya que se puede utilizar para Maldecir una Residencia, su resina es un componente esencial en los hechizos de Inmuneidad al Fuego y Protección Mágica, sus semillas son esenciales para elaborar el Talismán del Sol, con una de sus ramitas se pueden agitar los fluidos del maleficio Descubrir a un Ladrón, si se desmenuza hasta convertirlo en polvo servirá para crear el Círculo de Protección y, finalmente, su madera es idónea para fabricar el Espejo de Salomón.

Laurel Cerezo: [*Prunus Laurocerasus*] Este arbusto, llamado también Laurel Real o Lauroceraso, crece en Oriente Próximo y en la zona de los Balcanes, tiene flores de color blanco, un fruto parecido al de la cereza y hojas siempre verdes (que desprenden un dulce olor a almendras amargas), de las que se pueden obtener, al ser destiladas, un terrible veneno. Probablemente, debido a esa peculiar rasgo del laurel cerezo, los brujos los utilizan para lanzar el maleficio Marchitar la Juventud o, si se recoge en una noche de luna llena, para fabricar el talismán Maldición de la Bruja.

Lechuga: [*Lactuca Sativa*] Hortaliza cultivada en toda la Península que posee grandes hojas comestibles (que ocultan, aunque muchos no lo sepan, un pequeño fruto). Además de servir de alimento, la lechuga se puede utilizar para mitigar el dolor de algunas afecciones y estimular el sueño de los enfermos.

Lienzo: Tela de una sola urdimbre que se puede elaborar con lino, dando lugar a un lienzo suave, o algodón, aunque también es posible fabricarlo con cáñamo, que produce una tela más basta y barata. Muchos magos saben que un trozo de lienzo blanco podrán elaborar el Espejo de Salomón o el Talismán de la Luna.

Lirio: [*Convallaria Majalis*] Esta planta, llamada también friz, presenta flores de color blanco y se la puede encontrar en los bosques y matorrales de las montañas de la Península Ibérica. Existen diferentes especies, aunque el más abundante es el lirio blanco o lirio de los valles, ampliamente utilizado como remedio contra las enfermedades del corazón, para curar las quemaduras y para provocar sueños proféticos en los niños, aunque también es cierto que el uso excesivo del lirio blanco puede llegar a causar la muerte. Los cristianos relacionan esta planta con el amor y todo buen creyente sabe que el arcángel Gabriel llevaba un lirio en la mano cuando se presentó ante María. Los magos, sin embargo, también le han

encontrado diversos usos, ya sea como componente del maleficio Hablar mediante Sueños, utilizando su raíz en la Detención de Cain o usando lirios consagrados en la Invocación Angelical.



Mandrágora: [Mandragora Officinarum] Esta hierba, confundida a menudo con una legendaria raza de seres arbóreos (ver más abajo), también puede ser llamada Berenjenilla y crece en toda la zona del Mediterráneo, especialmente Grecia. La mandrágora, que desprende un olor repulsivo, posee grandes hojas de color verde oscuro, flores blancas o azules y se la puede encontrar en campos abandonados y zonas pedregosas. Su raíz es muy famosa por sus cualidades como sedante y narcótico, y muchos sanadores se la administran a sus enfermos antes de realizar con ellos algún tipo de operación quirúrgica, pero han de tener mucho cuidado ya que si la dosis es muy elevada, existe el riesgo de que el paciente sufra alucinaciones. También es cierto que las mujeres judías las utilizan para quedar embarazadas y que los brujos las necesitan para llevar a cabo los hechizos de Horca de Bruja y Ojos de Lobo. Por todo ello, la mandrágora es una de las plantas más solicitadas y también de más difícil recolección, ya que al ser arrancada del suelo, la planta emite un grito escalofriante que puede llegar a matar a todo aquel que se encuentre cerca de ella. Para solucionar este problema, se suele adiestrar a un perro para realizar esta tarea. Normalmente el perro muere..., pero el criador da por bien empleado el tiempo de adiestramiento si se tiene en cuenta el precio que puede llegar a alcanzar el mercado una verdadera raíz de mandrágora.

Manzanilla: [Matricaria Chamomilla] Esta hierba, llamada también Camomila, crece entre los cultivos y en los campos baldíos, produciendo flores de color blanco y dorado que pueden utilizarse en la elaboración de infusiones que calman los dolores de estómago y alivian la fiebre. También pueden usarse para extraer una esencia aromática que algunas mujeres extienden por sus cabellos para perfumarlos. Los magos la utilizan como componente del hechizo Dormir. No debe confundirse la manzanilla con la magarza (o manzanilla hedionda), que solo se puede usar como repelente de insectos.

Manzano: [Malus Rosaceae] Árbol frutal cultivado en toda la Península cuyos frutos, las manzanas, son muy apreciados como alimento y para la fabricación de mermeladas o licores, como la famosa sidra (especialmente la procedente de las regiones asturiana y cantábrica). También es cierto que la manzana ha sido considerada siempre como

símbolo de la tentación y del pecado original, y debido a ello, en la elaboración del ungüento Atracción Sexual, se ha de añadir el corazón de esta fruta. Por otro lado, la sidra, que también puede usarse para fabricar vinagre, es un componente esencial del hechizo Discordia.

Matagallos: [Phlomis Purpurea] Este arbusto, que también recibe el nombre de Aguavientos, crece en laderas y collados pedregosos, siempre que pueda recibir en ellos la luz del sol durante buena parte del día. El matagallos presenta flores rojizas que aparecen en primavera y verano y con las que se fabrican pociones diuréticas.

Mejorana: [Origanum Majorana] Arbusto aromático, llamado también Mayorana y Amáraco, que florece en julio y agosto. Sus hojas se utilizan como condimento en las cocinas, aunque también poseen extraordinarias cualidades calmantes. Los magos la añaden a la poción de Locura o, si recogen las hojas durante la noche, para el ungüento Danza.

Melisa: [Melissa Officinalis] Hierba que posee flores blancas, muy fragantes y con un delicado olor a limón. La melisa, o Tomoril, crece en huertos y torrenteras de toda la zona mediterránea, y se suelen recoger sus tallos y sus hojas, que son unos buenos estimulantes y tónicos (aunque una dosis demasiado elevada pueda llegar a provocar vértigos).

Menta: [Mentha Arvensis] Planta aromática conocida también con el nombre de Hierbabuena y de la que se obtiene la famosa esencia de menta, usada como medicina y condimento, aunque también es cierto que para realizar el Filtro Amoroso es necesario perfumar con ella una cantidad de agua.

Mijo: [Panicum Miliaceum] Las espigas de mijo se cultivan principalmente en suelos pobres, ya que resisten muy bien las condiciones adversas, y con ellas se alimenta al ganado, aunque en época de carestía servirá también para elaborar pan sin levadura o gachas. Los hombres de Galicia tienen la costumbre de utilizarlo para alejar a los duendes de la noche y las brujas suelen recoger mijo negro, una variedad oscura del mijo, para añadirlo a sus ungüentos de Metamorfosis.

Mirra: Resina aromática en forma de lágrima obtenida de la savia de un árbol procedente de África y Arabia, mezclada con goma y aceite. Es de color entre amarillento y rojizo, de sabor amargo y picante, utilizado en la perfumería y como ungüento. Además de ser uno de los regalos que los Reyes Magos entregaron al Niño Jesucristo, también es un componente del Talismán del Sol, del de Júpiter y el de Saturno.

Mirto: [Myrtus Communis] Arbusto, llamado en ocasiones Arroyán, que crece entre los pinos, entre los matorrales y en las zonas pedregosas de las regiones mediterráneas de la Península. Florece en verano y exuda un aceite fragante que ayuda a curar las heridas abiertas. Los judíos lo tienen en muy alta estima y la consideran una hierba sagrada, lo que ha llevado a utilizarla para llevar a cabo los hechizos Recinto Mágico, Botella de Suleiman y Caldero Mágico. Además, es un componente indispensable en el Bálsamo de Curación o para Maldecir una Residencia.





Muérdago: [*Viscum Album*] Planta parásita que crece sobre los troncos y ramas de todos los árboles que hayan sido golpeados por un rayo. El muérdago tiene pequeñas flores de color amarillo y bayas blanquecinas, ligeramente venenosas para el hombre aunque son un perfecto alimento para los pájaros. Se sabe que es una de las plantas más mágicas que existen y, en la antigüedad, los druidas del primitivo pueblo de los francos la consideraban una hierba sagrada, sobre todo si aparecía sobre los robles. El muérdago cura la esterilidad, tranquiliza el cuerpo y sirve de antídoto contra venenos. En las tareas mágicas, es un componente indispensable del maleficio Resurrección, sus hojas sirven en el hechizo Abrir Cerraduras y las cenizas resultantes de su quema se añaden a la poción de Prolongar la Vida.

Naranja: [*Citrus Sinensis*] Árbol frutal, traído a la Península por los árabes, de tamaño medio con lustrosas hojas verdes, flores blancas y fragantes (flores de azahar) y frutas jugosas y ácidas, las naranjas. Es cultivado principalmente en la zona mediterránea y sus frutos sirven como alimento (al natural o en mermelada). También se pueden elaborar esencias aromatizantes con el azahar, con las hojas del naranjo o con las cáscaras de la fruta. Un ejemplo es el talismán Aumentar la Fuerza, que necesita esencia de azahar.

Nogal: [*Juglans Regia*] El fruto de este árbol es la nuez, utilizada principalmente como alimento, y su madera es muy apreciada en la fabricación de muebles. En Andalucía es considerado árbol de mal agüero, aunque sus hojas se puedan utilizar como astringente o se añadan al ungüento Danza, y las nueces sirven para elaborar la poción de Conservación o, si se mezclan con sangre de gato, en la fabricación del talismán de Pacificación de Fieras Salvajes.

Nuez Moscada: [*Myristica Fragans*] Este arbusto crece en el sur de Asia y de su fruto se puede extraer la nuez moscada, utilizada como condimento en cocina. De la cáscara del fruto también se extrae una especia, el macis, utilizada, por ejemplo, en el lanzamiento del maleficio de Concentración.

Olivo: [*Olea Europaea*] Este árbol se cultiva en toda la zona mediterránea, principalmente para obtener su fruto, la aceituna, utilizada como alimento (si se aliña y condimenta antes con salmuera e hierbas aromáticas) o para fabricar el aceite de oliva, usado también como alimento, además de laxante o para curar heridas si se aplica directamente. La religión cristiana utiliza también el aceite de oliva, siempre mezclado con diversas esencias aromáticas, ya sea para ungir al niño en los bautizos o para ordenar sacerdotes. Sin embargo, otras religiones, como la islámica, consideran el olivo uno de los árboles prohibidos del Paraíso. Sobre el olivo hay cantidad de leyendas en la Península: sin ir más lejos, en Catalunya y Castilla se dice que la Santa Cruz se elaboró con madera de olivo y por eso nunca la usan para fabricar horcas, sino que bendicen sus ramas y las hacen colgar de puertas y ventanas para espantar a los diábolos. Los magos también le han encontrado utilidad al olivo y usan dos de sus hojas para lanzar el maleficio Detención de Caín o las añaden a la Tinta Prodigiosa. El aceite también es componente esencial de los hechizos de Teletransportación y Dolores de Parto.

Olmo: [*Ulmus Campestris*] Árbol que suele crecer en zonas húmedas, como sotos o riberas de ríos, cuya corteza puede ser utilizada como remedio medicinal contra las dolencias de la piel y las quemaduras. Además, es normal construir embarcaciones y muebles con madera, o utilizar su flor, de color púrpura o amarillenta, llamada paniquesillo, para poder llevar a cabo los hechizos de Impotencia o Curación de Heridas Graves.

Orégano: [*Origanum Vulgare*] Esta hierba es muy común por toda la Península, donde se utilizan sus hojas aromáticas, ya sea recién cogidas o secas, como condimento, además de para ayudar en la digestión o para curar las diarreas. Los brujos la necesitan para poder elaborar la poción Deseo.

Ortiga: [*Urtica Dioica*] Esta planta, que crece en baldíos y en los bordes de los caminos de la Península, posee en sus tallos y hojas unos pelos diminutos que al entrar en contacto con la piel de una persona le provocan un ardor y un picor muy desagradables (la llamada urticaria). A pesar de todo ello, también se sabe que una buena infusión de ortigas cura las hemorragias internas, ayuda a la digestión y alivia el riñón.

Pan: Este alimento básico se elabora cociendo harina (de trigo, cebada o centeno) con sal y agua. También es posible añadirle levadura, lo que daría lugar a un pan blanco y esponjoso, mucho más habitual en las mesas de los ricos y poderosos que en los demás hogares, donde se consume el pan ázimo, sin levadura y con forma de torta (como las hostias que se reparten durante la misa), normalmente elaborado con centeno (el llamado pan negro). Este alimento se suele cocer por las mañanas en el horno doméstico, o en hornos comunales si no la casa no dispone de uno propio, y tras llevarlo a la mesa se corta en trozos al mismo tiempo que los comensales hacen la señal de la cruz. Además, se evita siempre colocarlo en posición invertida, lo que se considera signo de desgracia, lo mismo que si cae al suelo. En el laboratorio o en la mochila de un mago tampoco debería faltar nunca algo de pan, ya que puede utilizarse en el maleficio Habla (cocido con sal y levadura), en Información (pan de trigo) o para El Gran Aquelarre (pan negro). Para el ungüento Viaje al Infierno el pan a utilizar deben ser hostias bendecidas.

Parra: [*Vitis Vinifera*] Esta planta, llamada también Vid, se cultiva en toda la Península para obtener su fruto, la uva, usada como alimento y, principalmente, para elaborar con ella el vino (ver más abajo). A pesar de todos, sus hojas también son útiles, ya que los brujos pueden añadirlas a la poción Memoria.

Perejil: [*Petroselinum Crispus*] Hierba cultivada principalmente para ser utilizada como condimento y sazón de diversos platos, aunque también es cierto que se la puede encontrar de forma silvestre junto a rocas o pareces y en baldíos de la Península. Además de sus conocidos usos culinarios, el perejil es un excelente diurético y un flojo abortivo.

Retama: [*Cytisus Scoparius*] Este arbusto de tallos rígidos que presenta multitud de flores vistosas también es llamado Xestas y suele ser utilizado para fabricar escobas

o para usarlo de leña en los hornos de pan. Además, los gallegos tienen la costumbre de colgar ramos de retama en los hogares para alejar de esa manera la desgracia.

Ricino: [*Ricinus Communis*] Llamada también Catalpa, esta planta sólo crece en África donde se la podrá reconocer por sus grandes hojas en forma de abanico. Todas las partes del ricino son venenosas, aunque se pueden recoger sus semillas y extraer de ellas un aceite de sabor desagradable pero con poderosas propiedades laxantes y purgantes.



Roble: [*Quercus Robur*] Este es uno de los árboles más numerosos de la Península y el más abundante en toda la cuenca mediterránea, aunque puede crecer en ambientes muy variados. Su fruto es la bellota, su madera es dura y resistente (muy útil para elaborar muebles, toneles y suelos de madera) y su corteza es muy apreciada para curtir pieles gracias a la sustancia que segrega. Muchos habitantes de la Península, como vascos, gallegos, catalanes o castellanos, poseen la tradición de quemar un tronco de roble durante la Nochebuena y esparcir al día siguiente sus cenizas por los campos. Esas mismas cenizas (no importa el día en que se queme el roble) también pueden ser utilizadas en el hechizo Conservación.

Romero: [*Rosmarinus Officinalis*] Arbusto aromático que crece en laderas y collados de las zonas mediterráneas de la Península. Es utilizado como condimento y de él puede extraerse el aceite de romero, una fragante esencia con grandes cualidades medicinales. Del néctar de sus flores se obtiene además una miel excelente. Los gallegos acostumbra a colocarlo en las puertas y ventanas para alejar de sus casas a los malos espíritus y los castellanos aseguran que es una planta abortiva. Sea como sea, lo cierto es que los magos la utilizan para poder llevar a cabo diversos hechizos, como Recinto Mágico, Hacer Olvidar y Resurrección, y si disponen de incienso de romero podrán realizar la Invocación de Demonios Menores.

Rosal: [*Rosa Canina*] Planta que crece silvestre o cultivada por el hombre muy estimada por sus fragantes flores de color rojo, los rosas, aunque presentan tallos y ramas con afiladas espinas. El rosal florece a mediados de la primavera y si se dejan secar se pueden utilizar como componente del Talismán de Venus. De estas flores se puede obtener un perfume denominado agua de rosas, útil también para fabricar el perfume necesario en la elaboración del Talismán del Sol.

Ruda: [*Ruta Graveolens*] Planta aromática que crece en Asia y en el Mediterráneo Oriental, en lugares secos y rocosos y siempre cerca de huertos. Aunque es una hierba venenosa, pese a su fragante aroma, sus hojas tienen diversas propiedades medicinales y se usan para provocar

o aumentar la menstruación en la mujer, aunque un uso excesivo puede llegar a producir un aborto (los gallegos aseguran, por alguna extraña razón, que un baño de ruda ayuda a fecundar a la mujer y acelera el parto). Los cristianos la consideran una hierba sagrada y en Galicia se la tiene en muy alta estima, considerándola protectora de sus cultivos y la plantan en todas sus huertas. En Catalunya mezclan su jugo con vinagre para espantar a los mosquitos y los brujos la utilizan como componente esencial de los hechizos de Recinto Mágico, Caldero Mágico, Botella de Suleiman y Locura.

Sauce: [*Salix Alba*] Este árbol crece en prados húmedos y en las orillas de los ríos y lagos. Sus ramas, que reciben el nombre de mimbrres, se pueden utilizar para fabricar cestas, y su corteza, utilizada de forma conveniente, alivia la fiebre y diversos dolores. Se tiene la costumbre de bendecir sus flores durante el Domingo de Ramos para guardarlas en casa y que ahuyenten a los rayos y todo el mal que se cierne sobre ella, y los sauces llorones, símbolos de la muerte, se suelen plantar en los cementerios. Con la leña de un sauce se puede realizar el Viaje al Infierno.

Sauco: [*Sambucus Nigra*] Llamado también Sabugo, este árbol tiene hojas color crema y bayas negras, con las que pueden elaborarse licores y mermeladas. Crece en los bosques de la Península y con su raíz se puede fabricar un fuerte purgante que nunca se deberá dar a probar a niños o animales, ya que puede sentarles o mal e incluso dañarles el estómago. Con sus ojos, de olor desagradable, se puede elaborar un té de sabor acre. Finalmente, para poder crear un Círculo de Protección se deberán contar con flores de sauco recogidas durante la noche de San Juan.

Serpentaria: [*Dracunculus Vulgaris*] Planta que crece en eriales, bosques y matorrales de las áreas templadas de la Península y que también recibe el nombre de Dragantea. Tiene un desagradable olor que atrae a las moscas y su raíz tiene la propiedad de acumular fluidos astrales, lo que le permite curar la fiebre y usarla como antídoto contra el veneno de muchos reptiles. Los hechiceros la utilizan para poder Maldecir una Residencia o para elaborar el talismán de Neutralizar Venenos.

Sésamo: [*Sesamum Indicum*] También llamada Ajonjolí, esta planta procede de la India donde se cultiva para extraer de sus semillas un aceite muy utilizado en cocina (o para fabricar el talismán Dominio del Fuego). Además, es una hierba aromática con grandes propiedades medicinales, utilizada también como componente mágico del hechizo Mano de Gloria.

Siempre viva: [*Helychrisum Sloechias*] Esta planta crece en los collados y laderas de montes y colinas de la Península y se tiene la costumbre de depositarla sobre las tumbas de los cementerios ya que mantiene su color y su forma durante años, aunque se seque. Si se frota sus hojas desprenden un fuerte olor. Sus flores, de color amarillo intenso, pueden ser utilizadas en los hechizos Inmortalidad al Fuego, Inmovilización y Vuelo.

Strigiles: Planta mágica creada por el famoso alquimista judío Ben Peruco, nacido en Polonia. La strigiles tiene la facultad de crecer en cualquier parte y lugar, ya que no necesita echar raíces. Tiene la forma de un arbusto



robusto lleno de espinas aguzadas y urticantes. Las semillas de la strigiles se pueden utilizar en la Maldición de Strigiles.

Tomillo: [*Thymus Vulgaris*] Esta mata de flores blanquecinas es muy apreciada, pues además de su conocidas propiedades medicinales (ayuda y facilita la digestión), es utilizado como condimento gracias a su sabor picante. Se suele cultivar en las regiones del sur de la Península, aunque también pueden crecer silvestres en collados y colinas que estén expuestas al sol. En Castilla existe la costumbre de arrojar tomillo a los campos cultivados para proteger la cosecha, y los brujos lo añaden al ungüento Racionalidad.

Trébol: [*Trifolium Pratense*] Hierba con hojas de tres lados que crece en prados y campos, utilizados normalmente como pastos para el ganado. Aunque lo normal es que el trébol tenga hojas de tres lados, cualquiera que encuentre uno de cuatro lados disfrutará de una racha de buena suerte y, además, según los gallegos, los tréboles se pueden colgar sobre puertas y ventanas para alejar a las malas criaturas. Por último, las jóvenes andaluzas colocan las flores del trébol debajo de sus almohadas para conocer de alguna manera el nombre de su futuro marido.

Trigo: [*Triticum*] Este cereal se cultiva principalmente para elaborar harina con la que luego puede cocerse el pan. Es mucho más habitual encontrar campos de trigo en las regiones centrales de la Península, mientras que en las zonas costeras es un producto más bien escaso. Sus granos también tienen utilidades mágicas, ya que permiten elaborar los hechizos Curación de Enfermedades o Juego. Finalmente, hay que añadir que la llamada "flor del trigo" es en realidad la flor del olmo, el paniquesillo.

Valeriana: [*Valeriana Officinalis*] Llamada también Hierba para Gatos, esta planta puede encontrarse en zonas templadas de la Península, donde presenta pequeñas flores de color rosa o blanco cuya fragancia atrae poderosamente a los gatos. Una infusión de raíces de valeriana tiene grandes facultades sedantes y provoca en aquél que la toma sueños hipnóticos, lo que la ha convertido en un componente esencial del hechizo Dormir, aunque también se la puede utilizar en otros, como Maldecir una Residencia, Neutralizar Venenos o Hacer Olvidar.

Verbena: [*Verbena Officinalis*] Una hierba con flores de color azul lila que crece en los campos sin cultivar y en las veredas de los caminos. Además de otras propiedades medicinales, los brujos la utilizan como componente indispensable para los hechizos de Danza, Llamar al Doppelgänger, Locura y Mano de Gloria. Si se recoge durante la noche de San Juan también podrá ser utilizada en el Círculo de Protección.

Vinagre: Se elabora principalmente con mosto o jugo de uva (que dará lugar al vinagre de vino blanco, finto o rosado), aunque también puede fabricarse con cebada maltada (vinagre de malta) o zumo de manzana (vinagre de sidra), y hasta se le pueden añadir diversas hierbas aromáticas (como el estragón o el eneldo). El vinagre se suele utilizar principalmente como condimento, conservante y, en ciertos lugares, como bebida, aunque también es cierto que en Andalucía existe la costumbre de echar algo de

vinagre bajo la cama de una persona a la que se quiera volver desgraciada. Los hechiceros saben que deben utilizar vinagre para los hechizos de Impotencia, Cerradura Maldita, Cobardía, Hacer Olvidar y Dominio del Fuego. También es necesario para el maleficio Detención de Caln, aunque deberá ser vinagre de vino blanco.



Vino: Esta bebida alcohólica procede de la fermentación de la uva y en la Península, al igual que en el resto de Europa, es de uso cotidiano, y su consumo es tan habitual como el agua (en la que a veces se diluye). Las grandes extensiones de viñedos existentes en la Península condicionan el tipo de vino: blanco, finto, rosado, espumoso o dulce, y aunque su cultivo es muy habitual, Francia continúa siendo el mayor exportador de vino de toda Europa. Para la liturgia cristiana es una bebida indispensable, ya que representa durante la misa la sangre de Cristo, pero para los musulmanes (al menos entre los de creencias firmes) es una bebida más bien ambigua ya que afirman que fue el arcángel Gabriel el que entregó a Adán una rama de vid, pero que ésta fue maldecida por el diablo, por lo que la consideran un don divino, pero su fruto será un regalo maléfico. En la profesión del mago, el vino es un componente esencial de multitud de hechizos: Curar la Rabia, Valor e Ignorar el Dolor lo utilizan de componente, Conservación, Sinceridad, Información, Fidelidad, Sabiduría, Velo de la Muerte e Invocación de Igneos necesitan vino finto, Prolongar la Vida, Resurrección, Maldición de Cipriano y Deseo lo requieren blanco; el hechizo Habla necesita vino clarete, para la poción Locura tiene que ser vino rancio; Viaje al Infierno lo necesita consagrado, y, finalmente, El Gran Aquelarre requiere vino mezclado con jugo de adormideras.

Zarza: [*Rubus Fruticosus*] Este arbusto espinoso, llamado también Zarzamora, puede encontrarse en las espesuras y en las riberas de toda Europa, y su fruto negro, la mora, es apreciado para elaborar jarabes, licores y mermeladas, que pueden ayudar a mitigar los problemas de las enfermedades venéreas y las inflamaciones de garganta. Además, sus espinas permiten la fabricación del talismán Noticias.



Componentes Minerales

Aceite Mineral: Esta sustancia espesa de color negro, llamada también Aceite de Piedra o Aceite de Roca, puede encontrarse bajo tierra, sobre todo en los continentes asiático y africano. Se lo suele utilizar para calafatear los barcos y fabricar antorchas, aunque los brujos lo añaden a su poción de Exploración.

Aceiro: Se trata de una aleación metálica de hierro y carbono obtenida tras calentar durante varios días hierro forjado y carbón vegetal en recipientes de arcilla (esta técnica recibe el nombre de "forja catalana"). En el arte mágico, el acero también es útil, ya que el Espejo de Salomón se debe fabricar con una placa de acero grande y bien pulimentada, y para poder llevar a cabo el hechizo Carisma es necesaria una viruta de acero que haya sido extraída de la espada de un héroe.

Ágata: Esta piedra semipreciosa presenta capas de cuarzo de varios colores, normalmente concéntricas, que puede pulirse bien para ser usada como adorno. Se dice que la ágata proporciona paz, pureza, bienestar, energía, ingenio y fluencia a todo aquel que la porta (o a los durmientes que la colocan sobre su cabeza), además de alejar el mal tiempo y estimular eróticamente a las mujeres. Para los pescadores de perlas es una herramienta imprescindible: las atan a hilos y las sumergen en el mar, y las ágatas, directamente, acuden hacia las perlas. Para los teólogos, es la piedra que representa a San Juan Evangelista.

Agua: Por sí sola, el agua representa pureza, hasta tal punto que las brujas flotan sobre ella como corchos al no ser acogidas por el elemento, aunque es un componente mágico indispensable en muchos hechizos: Dolores de Píris, Hablar mediante Sueños, Lujuria, Elixir de la Vida o Anulación de Maldición. El agua de mar o cualquier agua corriente (agua en movimiento) se lleva consigo los malos hechizos, la de lluvia sirve para invocar a criaturas celestiales (o para fabricar el Ungüento de Bruja, el talismán Lengua de Babel o la Tinta Prodigiosa), mientras que el agua estancada permite conjurar a demonios y diablos o elaborar varios hechizos (Maldición, Mala Suerte y Maldición del Hierro). El agua del rocío, la que se forma todas las mañanas sobre las plantas gracias a los rayos de la luna, se puede usar como medicina para las dolencias de los ojos y las úlceras, además de ser un componente esencial de los hechizos de Ojos de Lobo, Rama de los Deseos, Velo de la Muerte o Lengua de Babel. Con el agua fresca o limpia se puede llevar a cabo el hechizo Información y si se deja al sol durante un día con luna llena permite fabricar el ungüento Bálsamo de Curación. Si el agua se recoge de una fuente de montaña será idónea para añadirla a las pociones de Memoria, Dormir, Maldición de Cipriano o (si se recoge durante la noche de San Juan) Caldero Mágico. Finalmente, para los hechizos Vientos y Nadar es requisito indispensable la espuma del mar y para el ungüento Teletransportación un puñado de nieve.

Agua Bendita: Se trata de agua con sal bendecida por un obispo o sacerdote para ser utilizada en la liturgia cristiana. En las iglesias se la suele encontrar en la pila bautismal, colocada cerca de la entrada para que, al entrar, los creyentes introduzcan en ella sus dedos y se persignen dejando caer, a continuación, algunas gotas al suelo para

aliviar un poco el ardor de las llamas de los condenados al Infierno. Además, mucha gente asegura que el agua bendita posee propiedades curativas e incluso, según los castellanos, que preserva del mal. Lo cierto es que los hechizos de Invocación de Ondinas, Botella de Suleiman, Círculo de Protección e Invocación Angelical también hacen uso de ella, aunque si el agua ha sido bendecida directamente por un ángel (siendo aún más poderosa) podrá ser utilizada para fabricar la Clavícula de Salomón o para lanzar el maleficio de Fuente Encantada.



Aguamarina: Gema de color verdemar o azul (aún más valiosa) que protege a los viajeros en su camino, además de favorecer la fidelidad dentro de la pareja y ayudar a los oradores que se enfrenten a su público.

Alabastro: Este mineral blanco traslúcido con rayas oscuras o de color se utiliza para el tallado de esculturas o como elemento decorativo en algunos edificios. También puede ser útil para un hechicero, ya que el ungüento Teletransportación necesita pulverizarse sobre una placa de alabastro.

Alumbre: Sustancia incolora llamada en ocasiones Sulfato de Alumina y Potasio, que se suele utilizar en operaciones de tinte de tejidos y en la curtición de pieles, además de por sus cualidades medicinales. Los magos lo utilizan como componente de los hechizos Inmunidad al Fuego, Dominio del Fuego y Concentración.

Amatista: Esta piedra semipreciosa, variedad del cuarzo, posee un color entre el violeta y el púrpura (aunque si se la calienta adquiere un color amarillento). Es utilizada en la fabricación anillos, sellos e incluso rosarios, y tiene las propiedades de hacer aborrecer el vino al que la porta, atraer la suerte, la salud y el amor, proporcionar serenidad ante la muerte, aclarar la resolución de problemas y proteger contra las maldiciones. Se la suele relacionar con el planeta Saturno, lo que la convierte en un amuleto eficaz contra el veneno y las malas artes. Convertida en polvo también puede usarse para elaborar la poción de Dormir o el talismán de Neutralizar Venenos.

Amoniaco: Este gas de olor picante e incoloro, llamado también Espíritu de Cuerno de Ciervo, es fácil de disolver en el agua y se puede obtener calentando los cuernos y las pezuñas de los bueyes o toros. El ungüento Corrosión del Metal lo necesita para poder ser elaborado con éxito, lo mismo que el Talismán de Mercurio y el de Marte.





Antracita: Un carbón muy puro y concentrado de color negro brillante, que arde muy fácilmente y que desprende gran calor, al mismo tiempo que provoca muy poco humo y hollín. Este mineral aporta sabiduría, fuerza y coraje a todo el que lo lleva encima, además de absorber la energía negativa que le rodea.

Arsénico: Esta sustancia se puede encontrar en forma de metal grisáceo muy quebradizo o como si fuera un mineral amarillento. Se lo utiliza para fabricar el eropimente, un pigmento de color amarillo muy utilizado en pintura, además de como un poderoso veneno. A los ungüentos Corrosión del Metal e Inmunidad al Fuego es necesario añadirles arsénico.

Azabache: Este carbón duro y de color negro intenso, llamado también Ámbar Negro o Piedra Negra, es utilizado principalmente en la elaboración de objetos de adorno. Además es considerado un amuleto contra el mal de ojo, la envidia y los hechizos de magia negra. Sea como sea, los brujos lo utilizan en la realización de la Maldición de Cipriano o de El Umbral del Pozo, y si se engasta en un anillo de oro podrá elaborarse el talismán de Despertar a los Muertos.

Azufre: Llamado también Mineral Inflamable, el azufre es un mineral de color amarillo pálido con un olor muy desagradable y característico. Es muy utilizado en alquimia por la facilidad que tiene para arder (se lo considera el símbolo de lo "ardiente", en contraposición al mercurio, que es lo "volátil") y es usado de componente de varios hechizos: Invocación de Ígneos, Creación de Homúnculos, Invocación de Demonios Menores, Resurrección, Maldición, Mala Suerte, Ignorar el Dolor, Filo Maldito, Forza de Bruja, Maldición de la Bruja, Memoria o Explosión. Cuando se presenta en forma de polvo recibe el nombre de "flor de azufre" y se puede utilizar en el hechizo de Curar la Rabia o en el Talismán de Marte.

Blenda: Este mineral, llamado también Esfalerita, parece una resina de color verde oscuro y puede encontrarse en ciertas zonas de los Pirineos. Se dice que protege contra los demonios y que ayuda a resolver problemas.

Bronce: Aleación metálica de cobre y estaño a la que se añade un poco de cinc, plomo y plata, lo que la endurece aun más. Debido a su enorme resistencia, el bronce se utiliza en la fabricación de armas, esculturas u objetos decorativos. Los brujos lo utilizan de diversas formas: para elaborar el talismán Guerra necesitan una placa de bronce, para Recinto Mágico tiene que ser un fogoncillo, para Talismán de Mercurio se debe tener una olla de bronce nuevo, para Resurrección utilizan una gran tinaja de bronce y para poder realizar el Ritual del Clavo necesitarán un clavo de bronce grueso con cuatro lados (en los que aparezcan los nombres de Suleimán, Fátima, Alláh y Mahoma).

Cal Viva: Esta sustancia blanca procede de la combustión de la caliza y si entra en contacto con el agua arde (dando como resultado la cal muerta que se utiliza en construcción mezclándola con arena para crear el mortero). La cal viva también produce quemaduras si se la toca con la piel desnuda, así que debe ser utilizada con cuidado, ya sea para elaborar argamasa o para poder llevar a cabo el hechizo Dominio del Fuego. La escoria resultante del pro-

ceso de fundición de metales también recibe el nombre de cal viva, pero es una sustancia completamente diferente.

Carbón: Este mineral de color negro, utilizado frecuentemente en los hogares como combustible para chimeneas y horno, puede ser utilizado para realizar varios hechizos: Riqueza, Cerradura Maldita, Filo Maldito, Hacer Olvidar, Tinta Prodigiosa, Cobardía, Círculo de Protección, los Talismanes Planetarios y Maldecir una Residencia. Puede ser utilizado también de otras maneras: si está caliente se puede añadir al ungüento Teletransportación, en forma de polvo es útil para Ignorar el Dolor y Explosión, y si se posee un trozo de carbón bendecido podrá lanzarse el maleficio Recinto Mágico.

Cardenillo: Esta mezcla venenosa, llamada también Verdín, de color verde o azul, se forma en ocasiones sobre los objetos de cobre o sus aleaciones (bronce o latón), sobre todo en estatuas expuestas a la intemperie. Puede utilizarse como pigmento en pintura, aunque los hechiceros lo usan para fabricar el Talismán de Mercurio.

Cobre: Este metal de color pardo rojizo, llamado también Metal de Chipre, se utiliza habitualmente para acuñar monedas, fabricar campanas (todas las campanas de iglesia se construyen de cobre) y en la elaboración de objetos domésticos o decorativos. Para los alquimistas, el cobre es el metal que simboliza al planeta Venus, razón por la que es utilizado en la creación del talismán Virilidad y en el Talismán de Venus. También puede ser utilizado en otros hechizos: Detección de Venenos, Elixir de la Vida (en forma de engaste de cobre y oro) y en El Gran Aquelarre (en forma de vaso de cobre).

Corindón: Gema de color gris, azul grisáceo o marrón, extraordinariamente dura (es el material más duro que existe después del diamante). Es un componente esencial del talismán de Liberación.

Cristal Mineral: Piedra semipreciosa, llamada también Cristal de Roca, variedad del cuarzo transparente (el que utilizan los vidrieros) utilizada normalmente como joya o adorno, aunque algunos prefieren fabricar con ella objetos más útiles, como lentes o artefactos adivinatorios en forma de bola. Para los cristianos, el cristal de roca simboliza a María y a la pureza (por eso es necesario utilizar un trozo en el hechizo Virilidad) y muchos lo tallan en forma de puño para que les sirva de amuleto. También puede pulverizarse y utilizarlo para la Creación de Sombras Fantasmales.

Cuarzo: Este mineral cristalino e incoloro, que suele presentar muchas impurezas, suele convertirse en arena para utilizarlo de lija o para elaborar vidrio: soplado. En su forma pétrea ayuda a resolver problemas mentales y de salud, además de aumentar la energía de todo aquel que porta un trozo de cuarzo. Si la piedra posee muchas impurezas aleja a las ánimas y desarrolla la mente, y si está ahumado permite contactar con espíritus y lanzar poderosos hechizos, como Resurrección o Clavícula de Salomón.

Diamante: La más preciosa de todas las piedras preciosas, la regina gemmarum, una gema de extrema dureza y gran brillo que suele presentar un color blanco o castaño, aunque también los hay azules o rojos, muchísimo más

Infrecuentes: Los diamantes sólo se pueden encontrar por la noche en la región de la India, exactamente en las legendarias minas de la ciudad de Golconda, y para poder extraerlos de la veta es necesario ablandarlo primero con sangre de macho cabrío, ya que el diamante no puede ser cortado por el hierro. Para los alquimistas es un símbolo del sol y para los hechiceros y magos es un componente esencial en la fabricación de la Botella de Suleiman.

Estaño: Metal blanco plateado que se suele destinar a la elaboración de útiles domésticos, aunque también sea un componente indispensable de ciertos hechizos, como Detección de Venenos, Beso de Thamur, Talismán de Júpiter y Virilidad. Para crear el talismán Inmovilización se lo utiliza en forma de placa de estaño y para el de Detección de Hechizos se requiere un anillo de plata y estaño.

Feldespato: Mineral de brillo nacarado con una extraordinaria gama de colores, desde el blanco hasta rosa, pasando por el amarillo, verde o rojo. Tiene una gran dureza y es el mineral más común del mundo. Es un componente indispensable en el ungüento Polvos Elementales.

Hierro: Este metal plateado se reserva principalmente para la fabricación de armas, armaduras y adornos, sobre todo amuletos, ya que muchos demonios y diablos odian y temen este metal. Sin embargo, nunca se deben recoger plantas medicinales con objetos de hierro ya que pueden hacerles perder sus propiedades y envenenarlas con la herrumbre. En el oficio de la magia, el hierro es utilizado en la creación de los Talismanes Planetarios, el de Virilidad y el Caldero Mágico, en forma de placa de hierro para Abrir Cerraduras, Parálisis y Maldición del Hierro (si la placa está oxidada) o como limaduras para confeccionar los Polvos Elementales. El hierro también se puede dejar un tiempo expuesto a la intemperie para que se forme sobre él una capa pardo-rojiza escamosa, el óxido de hierro u óxido, con el que elaborar un pigmento pictórico (rojo de Venecia o rojo de hierro) o para utilizar de componente del hechizo Discordia.

Hollín: Polvo negro que deja el humo sobre los objetos y que puede ser recogido y usado como abono, como repelente de caracoles y babosas o como componente del hechizo Mal de Ojo.

Imán: Este mineral, llamado también Magnetita, Hematita o Piedra Imán, tiene un color negro metálico y es conocido principalmente por su capacidad para atraer objetos de hierro, lo que la ha convertido en una piedra que atrae igualmente el dinero y la buena suerte, además de servir para curar enfermedades y eliminar los problemas que surgen en el matrimonio (razón por la que se lo utiliza en forma de polvo para realizar el hechizo Filtro Amoroso). Con un imán se puede fabricar el talismán Juego, la poción Tinta Prodigiosa, crear un Círculo de Protección o preparar el perfume necesario para elaborar el Talismán de Marte, el de Júpiter y el de Saturno.

Latón: Este metal, una aleación de cobre (normalmente con estaño), es muy dúctil y se utiliza para elaborar planchas metálicas extraordinariamente delgadas. También se puede usar un trocito de latón pulido en la creación del talismán Noticias.

Marmaja: Esta variedad del mármol, mucho más frágil y quebradiza, llamada también Piedra de Marmaja, se puede convertir en polvo para acelerar los rituales mágicos o rechazar las malas influencias. Como componente mágico es necesario en el hechizo Resurrección.

Mármol: Este tipo de caliza de gran brillo se destina principalmente para la construcción o para tallar esculturas (o lápidas). Existe una gran variedad de mármoles que pueden diferenciarse por su procedencia, color, jaspeado y calidad, aunque para crear el talismán Noticias sólo se requiere que sea una losa de mármol blanco.

Mercurio: Líquido brillante, denso, de color plateado, llamado también Plata Líquida, Hydrargyrum, Tucia, Atúlla o Azogue. Los alquimistas lo relacionan con el planeta Mercurio y con el antiguo dios griego patrón de comerciantes y viajeros. Nunca debe ser ingerido ya que puede dañar al cerebro, al hígado o al riñón, ni tampoco confundido con la "roca de mercurio", mineral de color rojo brillante muy escaso, llamado también cinabrio, y utilizado en los hechizos Hablar mediante Sueños y Noticias. El mercurio se utiliza habitualmente en la elaboración de hechizos, como Corrosión del Metal, Polvos Elementales, Talismán de Mercurio o Transmutación de Metales. Si ha recibido diversos procesos alquímicos, el mercurio es útil para otro tipo de hechizos: por ejemplo, el mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado servirá para Curar la Rabia y con el zumo mercurial se podrán llevar a cabo los hechizos de Sabiduría y Prolongar la Vida.

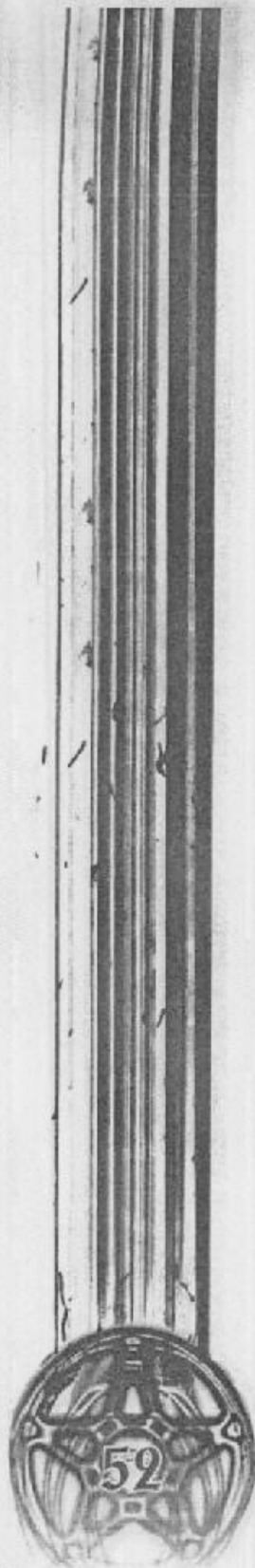
Meteoro: Piedra procedente del Cielo que cae a la Tierra. Normalmente se convierte en polvo al entrar en nuestro mundo, pero los hay que resisten y golpean la Tierra causando un tremendo impacto, formando un cráter en cuyo centro es posible encontrar esta roca caliente (que se irá enfriando con el tiempo) con los bordes suaves y alisados a causa del calor. Con el fragmento de uno de ellos se puede elaborar el talismán Botella de Suleiman.

Noseriolto: Preparado alquímico de extraña composición utilizado principalmente de componente de la poción de Explosión.



Ópalo: Gema que puede presentar grandes variaciones de color, desde el blanco hasta el negro, transparente u opaca, aunque, sin duda alguna, las mejores proceden de las Islas Británicas. Por un lado, los ópalo alejan la buena suerte, aunque también es cierto que atraen el





amor y los negocios. Los brujos suelen utilizar el polvo obtenido de un ópalo negro machacado para elaborar la poción Tinta Prodigiosa.

Oro: Este metal amarillo brillante, el Metal Noble, se suele destinar, principalmente, a la acuñación de monedas o la fabricación de joyas, siendo el material más valorado que existe debido a su escasez. El oro se relaciona con el sol y con la luz celeste, y al ser la única materia libre de toda corrupción se añaden pequeñas cantidades de oro pulverizado a pociones y emplastos medicinales [véase La Fraternidad de la Vera Lucis, pág. 21]. Si se recogen plantas medicinales con herramientas de oro estas no perderán sus facultades (que incluso pueden verse reforzadas). El oro está presente en multitud de hechizos, ya sea en bruto (Detección de Venenos, Neutralizar Venenos, Tinta Prodigiosa, Talismán del Sol, Bendición de los Justos o Virilidad), tratado y purificado alquímicamente (Puerta Encantada), en forma de tela de hilos de oro (Resistencia al Frío o Velo de Hada), como una moneda (Suerte, Rama de los Deseos o Clavícula de Salomón), como una placa de oro fino (Carisma, Pacificación de Fieras Salvajes, Dominio del Fuego y Liberación), como polvo (Invocaciones de Sifos o Gnomo), como un engaste de oro y cobre (Elixir de la Vida), como clavos (Parálisis), como un anillo (Clarividencia y Despertar a los Muertos), o, incluso, en forma de dos pequeños candelabros de oro (Misa Negra). Finalmente, para poder intentar un Aque-larre a Sungal se debe contar con una cantidad ingente de oro, da igual la forma que adopte.

Perla: Piedra preciosa formada de nácar que aparece en las conchas de algunos moluscos y que suele adoptar un color blanco (aunque también las hay negras, rosadas o de color crema). Se forman cuando un rayo golpea una concha abierta que, asustada, se cierra rápidamente dejando atrapado al rayo, que poco a poco se irá convirtiendo en una perla. Las más apreciadas por su calidad y blancura proceden del mar de Arabia y cuanto más esféricas y suaves son más caras resultan. Son piedras que se relacionan con la luna, con las lágrimas y con la virtud, además de representar un símbolo de las ciencias ocultas. Son utilizadas en la elaboración de algunos hechizos, como Botella de Suleiman, Punzón de Invocación o, si son de color negro, El Rey del Último Día.

Piedra de Águila: Llamada también Piedra Preñada o Piedra del Parto, la Piedra de Águila tiene color amarillo y pardo rojizo y está hueca por dentro, y al agitarla suena igual que un cencerro. Estas piedras proceden de la India, donde son recogidas por las águilas preñadas, que vuelan allí exclusivamente para recogerlas y llevarlas a sus nidos ya que facilitan la puesta de los huevos. Si se consigue de algún medio alguna de estas piedras y se pulveriza, el polvo absorberá las energías negativas de los alrededores y alejará a los diábolos y a los malos espíritus.

Piedra de Ara: Esta piedra es un simple pedazo del altar de cualquier iglesia, ermita o lugar santo (de cualquier religión), ya que mucha gente cree que atrae la riqueza. Sea como sea, los brujos también saben que la piedra de un ara es poderosa y la usan para fabricar el talismán de El Umbral del Pozo o, convertida en polvo, para elaborar los Polvos Elementales o el ungüento de Maldición de Cipriano.

Piedra de Rayo: Llamada también Piedra de Salación o Piedra del Nublao, la Piedra del Rayo es una roca, con cierta semejanza al filo de un hacha, procedente del cielo y que se puede hallar en aquel lugar donde haya caído recientemente un rayo. Es un objeto tremendamente poderoso ya que, además de proteger a su portador de todo mal (sobre todo del rayo, ya que ningún rayo cae dos veces sobre el mismo sitio), le proporciona fuerza y resistencia en la realización de rituales largos. Debido a esta última cualidad, la piedra del rayo es un componente necesario para los hechizos de Clarividencia o Bendición de Jonás.

Piedra sin Nombre: Esta extraña roca de color azul y rojo se puede encontrar en lo más profundo de los desiertos africanos, aunque resulta de muy difícil localización. Algunos incluso afirman que posee vida propia y que cuando se la sostiene en la mano se puede sentir como late levemente, como si se tratara de un diminuto corazón. Es un componente esencial de varios hechizos, todos ellos poderosos, como Elixir de la Vida, Clavícula de Salomón, Botella de Suleimán, Fuente Encantada o El Rey del Último Día.

Piocte: Se trata de un preparado alquímico obtenido de la savia de una planta venenosa desconocida, como bien indica la etimología griega de su nombre (pyon o "pus" y kteino o "matar"). Se utiliza exclusivamente para elaborar la poción de Explosión.

Plata: Metal blanco brillante llamado también Metal Luna o Metal de Diana, y se la utiliza en la acuñación de monedas y en la fabricación de joyas o espejos, aunque posee otras propiedades aún más interesantes, ya que la plata aleja a los demonios e incluso puede dañar a los seres maléficos. La magia y la alquimia también hacen uso de este metal, ya que es componente indispensable de los hechizos Detección de Venenos, Polvos Elementales, Bendición de los Justos, Talismán de la Luna y Tinta Prodigiosa. Si se la trata y se la purifica alquímicamente puede ser utilizada en Puerta Encantada, en forma de anillo de plata y estaño servirá para la Detección de Hechizos, con hilos de plata se puede elaborar el talismán de Liberación, en forma de polvo permite crear la Botella de Suleiman, con un cuchillo de plata se puede Invocar a Sombras, y para Frigidez se necesita una moneda de plata y también una cruz de plata, como en el maleficio Campo Santo.

Plomo: De este metal de color gris azulado se puede obtener un pigmento azul utilizado en pintura, además de poseer una gran fuerza mágica, gracias a su relación con el planeta Saturno. Además, la alquimia asegura que el plomo es un metal muy cercano al oro y que sólo necesita de un pequeño empujón, la "transmutación", para convertir el uno en el otro. Obviamente, el plomo es un componente indispensable para la Transmutación de Metales, pero también es útil en otro tipo de hechizos como Talismán de Saturno, Discordia (en forma de óxido de plomo), Curación de Enfermedades (que necesita plomo fundido) o para Protección de la Montura y Para Matar a Distancia (que requieren una lámina de plomo). Si anteriormente se ha transmutado el plomo y se ha convertido en un metal más refinado también puede utilizarse en la fabricación de la Armadura del Diablo.

Pulvo: La alquimia otorga este nombre genérico a todo un conjunto de diferentes elementos; a los que solamente se puede diferenciar por sus colores. Por ejemplo, el hechizo Transmutación de Metales requiere polvo negro y polvo rojo (lo que puede ser lo mismo que decir polvo de carbón y óxido de hierro... o quizás no).

Sal: Este compuesto mineral es utilizado como conservante en los salazones, para condimentar los alimentos y mejorar (o realzar) su sabor. La sal se obtiene, principalmente, desecando agua de mar en las salinas, aunque también se pueden encontrar yacimientos salinos en tierra firme. Es un alimento que detestan especialmente los demonios, así que en los aquelarres de las brujas las comidas siempre se sirven sin sal. En Galicia es costumbre que las mujeres engañadas arrojen sal a la puerta del hombre para vengarse de él, en Castilla la utilizan para hacer la señal de la cruz y alejar a la tormenta, y los andaluces la colocan bajo la cama para atraer la buena suerte y siempre intentan no derramarla, ya que eso sí es señal de mala suerte, aunque también alejará a los espantos y al rayo. Los hechiceros y magos la usan en varios hechizos, como Corrosión del Metal, Botella de Suleiman, Maldición de Cipriano, Talismán de Mercurio, Talismán de Marte e Información, y para elaborar la poción de Explosión se necesita sal vegetal.

Salitre: Una costra fina, blanca y translúcida que aparece con el tiempo sobre las rocas y las paredes de piedra y que es utilizada para conservar alimentos y fabricar vidrios. También puede utilizarse como componente de los hechizos Ignorar el Dolor, Creación de Homúnculos, Mano de Gloria y Explosión.

Tártaro: Esta costra cristalina, llamada también Argol o Posos, se forma en las paredes de las barricas donde se deja fermentar el mosto y se puede utilizar para elaborar el hechizo Explosión.

Tinta: La composición de la tinta puede variar, pero normalmente se fabrica mezclando en agua un pigmento, que suele ser el negro de humo (siempre que la tinta sea negra, ya que si es de otro color se podrá utilizar otro tipo de tinte) junto a una goma o cola. Ya elaborada se puede destinar a la escritura (of course...) o para llevar a cabo diversos hechizos, como Aumentar el Conocimiento, Inmovilización (si es tinta de oro) y Amuleto (si es tinta verde o roja). Algunos hechizos, como Bendición de los Justos o El Umbral del Pozo utilizan tinta prodigiosa que es, en realidad, una poción mágica.

Turquesa: Piedra preciosa de colores muy variados, desde el azul (el llamado Huevo de Petirrojo) hasta el verde grisáceo. Se la suele destinar a elemento decorativo o joya (normalmente tallada en forma ovalada), aunque también puede utilizarse como amuleto de protección, ya que la turquesa es la piedra de sagitario. El hechizo Curación de Heridas Graves también la usa como componente.

Vitriolo: Líquido incoloro parecido al aceite, aunque no posee olor ninguno. El vitriolo, o aceite de vitriolo, es un poderoso ácido que corroe ropas, carne y huesos con facilidad, y que arrojado sobre el agua salta sobre aquel que lo arroja. Los alquimistas suelen fabricarlo en grandes cantidades calentando sulfatos, disolviendo el resultado en agua removiendo muy lentamente. Es un componente esencial del Talismán de Mercurio.

Zinc: Este metal blanco azulado, extremadamente frágil, recibe también el nombre de Cinc, y puede utilizarse para llevar a cabo los hechizos de Mano de Gloria o, si está en forma de placa, Arma Invencible. Si se deja el metal expuesto a un corriente de aire húmeda, lo que termina creando una capa blanca sobre él, también se podrá obtener el óxido o blanco de zinc, un pigmento utilizado en pintura, componente esencial del hechizo Arma Imrompible.

Componentes Animales

Abubilla: [Upupa Epops] Ave de color naranja, negro y blanco, fácilmente reconocible por su cresta, que le sube y le baja, además de por un pico largo y curvado, un olor muy desagradable y su canto monótono. Los nidos de las abubillas se pueden encontrar en los huecos de los árboles, siempre en bosques poco densos. Los cristianos la comparan con los pecadores que se regodean obstinadamente en sus propios pecados, igual que la abubilla se revuelca en sus excrementos. Es un ave que ama la tristeza y causa "la muerte del espíritu". En Álava y Vizcaya muchos comen su carne para aumentar la memoria. La sangre de una abubilla hembra pueden añadirse al ungüento Falsas Visiones.



Águila: [Aquila Chrysaetos] Este pájaro de presa es el rey de las aves y anida en los riscos de más difícil acceso de las montañas de la Península. Es un ave de plumaje oscuro, excepto su cabeza y cuello que son dorados, y posee un extraordinario sentido de la vista que le permite incluso mirar fijamente al sol. El águila puede recorrer volando distancias imposibles para un hombre y simboliza el valor y el poder (no por nada el hechizo Valor necesita su hígado), además de simbolizar a Juan Evangelista, al profeta Elías (que subió a los cielos) o al propio Cristo. Es un animal que tiene la virtud de la equidad, pero también el pecado de la soberbia, lo que no ha impedido convertirlo en uno de los emblemas heráldicos más utilizados. Con su sangre y sesos se puede lanzar el hechizo Crear Escorpiones o, sólo con los sesos, el Talismán de Júpiter.

Almizcle: Esta sustancia grasa de fuerte y persistente olor se obtiene de las entrañas del macho del ciervo almizclero, un animal que sólo vive en las altas montañas de Asia. El almizcle es una estimada esencia aromática, además de un fuerte afrodisíaco, y se suele utilizar en la realización de los hechizos Interrogación, Talismán del Sol, Talismán de Venus y Unión Sexual.

Ámbar Gris: Sustancia grasa de color negro o gris con estrías que se produce en el estómago de peces mastodónticos, como el Leviatán, cuando se encuentran



enfermos. Aunque puede extraerse de las propias entrañas del animal, lo normal es recogerlo de las playas de algunas islas asiáticas, como la Isla del Ámbar Gris (*ver Al-Andalus, pág. 48*). Cuando está fresco y mojado su olor es muy desagradable, pero tras ser expuesto durante un tiempo al sol se endurece, adquiere un olor dulzón, y se convierte en una medicina milagrosa, a la par que afrodisíaca, y en un perfume extraordinariamente caro. Los hechizos de Revitalización, Talismán del Sol, Talismán de Júpiter, Talismán de Venus y El Gran Aquelarre necesitan ámbar gris.



Ardilla: [*Sciurus Vulgaris*] Este inquieto roedor, muy vivaz, habita en los bosques de la Península, donde le puede ver recogiendo continuamente alimentos que guarda en sus madrigueras para poder hibernar durante el invierno. Existe la costumbre, en la sierra de Aralar, que los enamorados salgan a pasear para ver correr a las ardillas, lo que se considera un signo de felicidad futura, aunque si la ardilla es oscura serán desgraciados, ya que allí saben que son diablos encarnados, que al igual que ellos se escabullen rápido y son difíciles de atrapar.

Arrendajo: [*Garrulus Gandarius*] Pequeño pájaro de color gris brillante de canto muy ruidoso y que puede encontrarse anidando en bosques espesos. El arrendajo tiene por costumbre destruir los nidos de otros pájaros, a los que se acerca sigilosamente imitando sus cantos. Los vascones, que lo llaman Eskilaso, suelen colocar una de sus plumas bajo la almohada para ahuyentar los malos espíritus.

Barbo: [*Barbus Barbus*] Este pez de río, de color pardo verdoso y vientre de color blanco amarillento, recibe su nombre por los bigotes que le cuelgan del labio inferior y que utilizan para buscar su alimento. Los pescadores lo tienen en alta estima por su carne sabrosa, aunque también es cierto que posee numerosas espinas. Sus ojos son un componente esencial del talismán Aceleración.

Buho: [*Bubo Bubo*] Ave de presa nocturna de color rojo y negro que posee una capacidad auditiva y visual excepcionales. Sobre la cabeza tiene un par de plumas alzadas que se asemejan a orejas y su vuelo es completamente silencioso. Anida en los agujeros de los troncos o entre las rocas y si se lo oye ulular a mediodía o a media tarde anuncian nieve.

Buitre: [*Cypus Fulvus*] Aves rapaces de gran tamaño con la cabeza desnuda y el cuello ganchudo que se alimentan exclusivamente de la carroña; aunque en ciertas ocasiones, si se presenta la oportunidad, pueden llegar a atacar a animales recién nacidos o heridos. Habitan en roquedos y combas de altas montañas, y nacen directamente del viento, sin necesidad de procrear (lo que ha

llevado a algunos teólogos ha considerarlos símbolos de la Virgen, una exageración en opinión de otros). Se los puede ver siempre tras una batalla o una matanza o incluso acompañando a los ejércitos que se dirigen a la guerra. Su sangre y sus plumas pueden utilizar en el hechizo Aumentar la Fuerza.

Caballo: [*Equus Caballus*] Este animal doméstico se cría de forma tan admirable en la Península que muchos reinos extranjeros los compran en nuestras tierras para llevarlos a las suyas. Aunque el más usual es el caballo de monta, en las tierras del sur también se crían caballos de raza árabe, más pequeños pero más rápidos. Los caballos suelen utilizarse como animales de monta o de carga, simbolizando la fuerza y la vitalidad, aunque de una forma algo ambigua: el Cristo Triunfante monta un caballo blanco, pero también los linetes del Apocalipsis viajan sobre corceles de ese mismo color. En algunas casas se coloca un cráneo de caballo sobre las puertas, ya que afirman que ahuyenta la desgracia, mientras que en ciertas regiones de Navarra se realizan gárgaras con su orina fermentada, un buen remedio para curar las anginas. En Galicia el caballo es considerado mensajero del otro mundo. Con el estiércol de caballo se puede llevar a cabo el hechizo Creación de Lutines.



Cabra: [*Capra Hircus*] Animal doméstico común en toda la Península, criado para obtener su leche (con la que se puede elaborar un exquisito queso), su carne, su pelaje esquilado y su piel. También puede recogerse su sangre, ya que se asegura, al menos en Catalunya, que sirve para librarse de las pulgas. Su leche puede utilizarse para lanzar el hechizo Virginitad, la sangre de un cabrito joven para fabricar la Varita de Búsqueda o la piel de un cabrito virgen que haya sido sacrificado en viernes para poder crear un Círculo de Protección. Mientras que la cabra es un símbolo del buen cristiano, el varón, el macho cabrío o cabrón, es considerado todo lo contrario: un animal sagrado para las brujas que personifica la lascivia y la vitalidad (su sangre es tan caliente que en ella pueden disolverse incluso diamantes). A pesar de todo ello, los vascones suelen criar a un macho cabrío negro junto al resto del ganado, asegurando que de esta forma libran a sus animales de enfermedades, epidemias y maldiciones. Además, del macho cabrío se pueden obtener diversos componentes mágicos, como su semen (utilizado en la Invocación de Incubos y Súcubos y en el Viaje al Infierno), su sangre (para Memoria), su sebo o grasa (para el Bautismo Negro) o sus cuernos (necesarios en El Gran Aquelarre).

Calamar: [*Loglio Vulgaris*] Molusco carnívoro que habita en todo el Atlántico y el Mediterráneo, de color pálido o verdoparduzco con la forma alargada y ocho tentáculos junto a la boca, junto a otros dos, más largos y



agiles que utilizan para atrapar su comida. Su tamaño es muy variable y aunque pueden llegar a medir 18 metros de longitud o más, lo normal es pescarlos de entre 30 y 45 cm. Es uno de los animales marinos más veloces. Al sentirse amenazado el calamar segrega una nube de tinta que lo oculta de su enemigo y es precisamente esa tinta la que se puede utilizar para elaborar los hechizos de Tinta Prodigiosa y Bendición de Jonás.



Camello: [Camelus] Este animal doméstico procede de África del Norte y de Asia, y se utiliza principalmente como animal de monta para viajar por el desierto, aunque también puede consumirse su leche, fabricarse cuero con su piel o esquilarse su pelaje anualmente para poder confeccionar cuerdas y ropa. Aunque San Agustín afirmaba que el camello se asemejaba al cristiano porque transporta humildemente su carga, el tiempo lo ha terminado convirtiendo en un símbolo de la estupidez y la pereza. En el mundo islámico se tiene por costumbre sacrificar a un camello para terminar con las epidemias. Los brujos utilizan una tira de cuero de camello para poder fabricar el talismán de Resistencia al Calor.

Caracol: [Gastropoda Cepaea] Moluscos que habitan por toda la Península Ibérica y que en algunas regiones se los considera un manjar exquisito. Muchos cristianos ven en los caracoles una representación de la resurrección de Cristo y una alegoría de la sobriedad, mientras que Santa Hildegarda de Bingen afirmó que con su concha pulverizada se puede limpiar el cuerpo de lombrices y aliviar las úlceras con una poción de babosas. Además, con la baba que un caracol deja tras de sí al moverse puede llevar a cabo el hechizo Inmovilización.

Carrizo: [Acrocephalus Scirpaceus] Estos pequeños pájaros, llamados también Carriceros, tienen un canto muy potente y musical y suelen anidar en zonas húmedas. Sus nidos son algunos de los preferidos por los cucos para dejar en ellos sus huevos. En Galicia se lo tiene por pájaro adivinador ya que si canta mirando hacia la derecha presagia buenos augurios, pero si lo hace hacia la izquierda augura todo lo contrario; a veces también se lo captura para conjurar el mal de ojo en el ganado.

Cera de Abejas: La cera se obtiene de las colmenas y se recoge exterminando primero a todas las abejas para abrir a continuación los panales y coger la cera y la miel. Se utiliza principalmente para fabricar velas y cirios, aunque también es un componente esencial de los hechizos de Arma Imrompible, Varita de Búsqueda, Tortura, Noticias, Botella de Suleiman y Curación de Enfermedades. Si se fabrica con cera una figurita también puede utilizarse en invisibilidad y Muerte.



Cerdo: [Sus Scrofa] Este animal, que también recibe los bonitos nombres de Puerco, Cochino, Verraco y Marrano, es muy común en toda la Península y se dice vulgarmente que de él se aprovechan hasta los andares, ya que su carne es muy sabrosa (especialmente la de las patas traseras, el llamado jamón), al igual que su grasa o manteca. Además, la piel se utiliza para fabricar cuero. De todas formas, para los judíos y musulmanes, el cerdo es un animal impuro y evitan (al menos los más puritanos) consumir su carne, mientras que los cristianos lo consideran todo un manjar y afirman que es un animal voraz e ignorante (y que simboliza a los judíos...). En Galicia, muchos campesinos llevan encima algún diente de cerdo colgado del cuello como amuleto contra la magia. Para los magos también es un animal útil, ya que con su manteca se puede realizar el hechizo Arma Imrompible y con una bolsa de piel de cerdo se puede lanzar Riqueza.

Ciervo: [Cervus] Llamado también Venado, el ciervo es un animal que puede encontrarse en cualquier zona boscosa de la Península, ya sea en solitario (si se trata de un macho) o formando rebaños (si son hembras), aumentando su actividad al llegar el crepúsculo. Además de cómo exquisita carne de caza, el ciervo tiene otras propiedades más inusuales: por ejemplo, los ciervos acostumbran a escupir agua dentro de las hendiduras de la tierra para hacer salir a las serpientes y matarlas a continuación a base de pisotones, si son heridos por flechas de cazadores pueden comer una especie de hierba que sólo ellos conocen, llamada Dictamo, que les curará de sus heridas y hará que salten las flechas. Su carne cura la fiebre, lo mismo que un ungüento fabricado con la médula de sus huesos, y en Castilla utilizan sus cuernos (a ser posible los del lado izquierdo), tras pulverizarlos y espolvorearlos, como un eficaz remedio contra la impotencia y para repeler a las serpientes. En alquimia, el ciervo es un símbolo de la transmutación de los metales. Con la sangre y la leche de una cierva se puede llevar a cabo el hechizo Aumentar Conocimiento, la piel de un ciervo es un componente indispensable del hechizo Aceleración y sus sesos son necesarios para fabricar el Talismán de Mercurio.

Ciervo Volante: [Lucanus Cervus] Este escarabajo volador de grandes mandíbulas suele habitar en bosques húmedos, normalmente dentro de árboles podridos, y es considerado por los gallegos como un amuleto contra la hechicería y las brujas.

Cisne: [Cygnus Olor] Ave acuática de plumaje blanco común en buena parte de Europa, aunque es rara de ver en la mayor parte de la Península. A pesar de su plumaje, la carne del cisne es completamente negra y tienen una fuerza que puede equipararlas incluso con las águilas. Para los cristianos, el canto del cisne representa a Cristo gritando su agonía en la cruz, y los alquimistas lo consideran un símbolo de la sustancia primaria (el azufre).



y el mercurio). El hechizo Pacificación de Fieras Salvajes necesita la pluma de un cisne.

Comadreja: [Mustela Nivalis] Este pequeño animal vive en los bosques de la Península Ibérica y del norte de África. Es muy activa y ágil y suele alimentarse de ratones, topes, huevos y crías de pájaros. Construyen sus madrigueras bajo tierra y la ferocidad de su ataque la ha hecho famosa. Con tres gotas de su hiel puede lanzarse el hechizo Discordia.

Concha Marina: Las conchas son el esqueleto duro de algunos animales marinos, especialmente moluscos. Debido a su gran belleza, sus brillantes colores y la variedad de sus formas, son utilizadas desde la antigüedad como elementos decorativos, fabricación de herramientas o directamente como moneda. También se la considera un símbolo de María y se utiliza como distintivo de los peregrinos. Los brujos la suelen añadir a los ungüentos Polvos Elementales y Maldición de Cipriano.

Conejo: [Oryctolagus Cuniculus] Animal que puede vivir salvaje, habitando en madrigueras y dañando gravemente los cultivos y huertas cercanos, o ser domesticado para obtener su piel y su carne, que son muy apreciados, además de su sangre que según los vascones puede curar la piel enferma. Alcanzan una velocidad de carrera extraordinaria. Para lanzar el maleficio Olor a Extraño se debe crear previamente una muñeca con la piel de un conejo.



Coral: [Anthozoa] Este animal marino suele ser confundido con un mineral o una piedra preciosa, ya que vive en el fondo del mar formando agrupaciones coralinas semejantes a grandes rocas de llamativos colores. El coral rojo o bermejo es muy apreciado en orfebrería y se suele tallarlo en forma de puño, ya que de esta manera protege contra el mal de ojo y la envidia, además de volver potable el agua amarga y utilizarse para fabricar el Talismán de Venus o el de Nadar. Por otro lado, el coral blanco provoca el sueño y aporta claridad a la mente, y el azul cura las enfermedades.

Cuco: [Cuculus Canorus] Pájaro de color ceniciento que habita en buena parte de la Península durante la primavera y el verano, muy conocido por su canto bitonal. Los cucos dejan sus huevos en los nidos de otras aves para que sean éstas las que los alimenten y críen (además, en cuanto nacen los cucos expulsan rápidamente a sus "hermanastros" del nido). Su aparición anuncia la primavera y con su canto pueden presagiar el futuro (el número de cantos escuchados son los años de vida que le esperan al oyente o los años que faltan para que una mujer se case). Los vascones aseguran que matar a un cuco trae mala suerte y que todo aquél que no escuche su canto durante dos años consecutivos morirá. Los gallegos afirman que cuando dejen de llegar cucos a su tierra comenzará el final del mundo, además de ser un signo de buena suerte escuchar el primer canto del cuco del año. También son

buenos pronosticadores del tiempo, ya que si un cuco canta seguido anuncia buen tiempo y si lo hace con voz gangosa lloverá.



Cuervo: [Corvus Corax] Este pájaro de color negro, omnívoro, inteligente, social y muy adaptable a los cambios, habita en toda la Península. Al ser un ave que pone sus huevos por el pico es aconsejable que todas las parturientas se mantengan alejadas de ellos. También se lo considera pájaro de mal agüero, que sólo come carroña y carne de ahorcados, además de ser un ladrón y de descuidar la crianza de sus polluelos. Cuando vuelan en grupo anuncian lluvia y si cagan mientras están en el aire presagian un buen vendaval. En las tierras de los vascones no son animales bienvenidos, ya que si un campesino contempla a un cuervo bebiendo tendrá mala cosecha y si graznan cerca de sus huertas traerán mala suerte a su granja. En Galicia, si ven posarse un grupo de cuervos sobre una casa aseguran que la muerte ronda a la familia que allí habite. Los alquimistas lo representan con la cabeza blanca ya que son un símbolo de la iluminación. Con sus ojos se puede lanzar el hechizo Valor, con sus sesos se realiza el Viaje al Infierno y el Talismán de Marte, y con tres de sus plumas se puede fabricar el talismán de Horca de Bruja. Además, con las plumas de un viejo cuervo se puede lanzar Invulnerabilidad.

Erizo: [Erinaceus Europaeus] Este pequeño animal de color marrón o negro tiene toda la espalda cubierta de espinas o púas y en caso de peligro se enrolla como si fuera una bola para que le protejan. Hiberna durante el invierno (aunque sale en ocasiones para alimentarse, robando bayas o uvas que pincha con sus púas) y se suele ocultar durante el día. Su piel, cubierta de púas, se puede usar para cardar el paño, o colocarse en la puerta de las casas como protección, al menos es lo que aseguran muchos vascones (que también afirman que sus dientes, que son muy afilados, unidos en forma de collar pueden ayudar a los niños a que les salgan los suyo). Se dice que tomar carne de erizo evita la caída del cabello. Es un animal muy perspicaz y gran enemigo de las serpientes.

Escorpión: [Scorpionida / Arachnida] Llamado también Alacrán, este pequeño animal de color pardo posee dos pinzas y una cola que termina en un afilado aguijón, aunque, a pesar de lo que piensa la mayor parte de gente, no es venenoso, aunque si una experiencia muy dolorosa para el ser humano. Se lo considera una sabandija infernal, al igual que la serpiente (como se asegura en el Apocalipsis de San Juan), pero también puede simbolizar al hombre, a la destrucción y al ocultismo. Los gallegos lo relacionan con las brujas.

Estornino: [Sturnus Vulgaris] Pájaro que anida en los huecos de los árboles, en edificios y, en ciertas ocasiones, en el nido robado de otras aves. Suele volar en bandadas y crece salvaje, aunque es muy fácil domesticarlo. Su canto es una mezcla de chirridos e imitaciones de otras



sonidos de pájaros (incluso puede imitar los ladridos de un perro) y se asegura que anuncia lluvia.



Gallina: [Gallus Gallus] Ave de corral muy común por toda la Península, ya que proporciona huevos y carne, aunque también pueden criarse gallos para echarlos a pelear entre sí. Las gallinas no pueden volar, excepto en cortas distancias, así que lo normal es encontrárselas picoteando constantemente el suelo. Son un símbolo del amor protector con los débiles, su sangre refrena el impulso sexual exagerado y algunos vascones y gallegos afirman que pueden presagiar una muerte si cacarean alrededor de un caserio (lo que se arregla matando a la gallina en cuestión, aunque en Galicia prefieren decir una *caación*). También en Galicia piensan que es posible crear diablillos usando huevos de gallina negra (ver el hechizo Crear Diablillos). El canto del gallo (llamado *capón* si está castrado) simboliza en el cristianismo la resurrección de Cristo frente a las tinieblas de la noche, a las que aleja, aunque si el gallo es de color negro también se lo relaciona con las brujas. Las crestas de los gallos protegen de las pesadillas y sus testículos sirven para que una mujer tenga hijos varones. Para los gallegos, los gallos anuncian el paso de las brujas y si cantan al atardecer auguran lluvia y cambios en el tiempo. Para los andaluces, el gallo puede cambiar de sexo y transformarse en gallina, lo que anuncia una racha de mala suerte. Por último, para los hechiceros, el gallo es también un animal útil ya que con uno de color negro se puede realizar el Pacto Infernal, con su sangre se puede lanzar el hechizo Revitalización, para Valor se requiere un corazón de gallo, para Crear Lutines un huevo de gallina y para Virginitad la clara de un huevo recién puesto.

Gamuza: [Rupicapra Pyrenaica] Este animal de montaña, llamado también Rebeco o Sarrio, pertenece a la misma familia que la cabra y habita en las zonas de alta montaña de los Pirineos y Cantabria, aunque en invierno desciende a los valles. Es cazado para conseguir su carne y su piel, llamada también gamuza, muy suave y apreciada (incluso para los hechiceros, que utilizan una bolsita de gamuza para el hechizo Frigidez).

Ganso: [Anser Anser] Aves acuáticas que se crían en las zonas del norte de la Península, llamadas también Ocas o Ansares. Del ganso se obtienen huevos, carne (considerada afrodisíaca), bilis (que aumentan la potencia sexual masculina), y plumas (que sirven para rellenar almohadas y colchones). En Francia también utilizan el hígado de ganso para elaborar un plato exquisito que denominan *pâté de foie gras*. Los gansos comienzan a graznar estridentemente al menor ruido (muchos campesi-

nos los utilizan de vigilantes en sus granjas) y si lo hacen mientras vuelan anuncian lluvia. Si vuelan en grupo durante tres días alternos auguran nieve y si lo hacen tres días seguidos y a baja altura anuncian niebla. Los brujos pueden utilizar una pluma de oca para lanzar el hechizo Carisma, trozos de su carne para realizar el Viaje al Infierno o la sangre de un ganso joven para elaborar el Talismán de la Luna.



Gato: [Felis Catus] Animal doméstico muy común en todo el mundo, en cualquiera de sus diferentes razas. Son animales extraordinariamente ágiles y silenciosos, con unos sentidos increíbles. Son muy apreciados como cazadores de ratas y ratones y se dice que curan los dolores de reumatismo (los ancianos vascones procuran tener siempre un gato cerca). Para los gallegos trae mala suerte matar a un gato negro o tocar a las crías recién nacidas (ya que contagian la *tiña*). Los catalanes, sin embargo, piensan hasta tal punto que los gatos son portadores de la buena suerte que existe la obligación de llevar uno en cualquier embarcación, cuanto más grande y negro mejor. Finalmente, para los andaluces es un augurio de lluvia el ver a los gatos jugando. Pero a pesar de todo lo siguiente, en buena parte de la Península y Europa, los gatos siguen estando relacionados con el diablo y las brujas, que acostumbran a utilizarlos como familiares (o *spiritus familiares*), además de como componente esencial de algunos hechizos: con un gato negro se podrá realizar la Invocación de Ondinas, Talismán de Marte, Talismán de Saturno y la Creación de Lutines, con la médula espinal de un gato se puede fabricar una Mano de Gloria, al ungüento Cobardía se añaden sus meados, para El Gran Aquelarre es necesaria una cabeza de gato y si se elabora tinta con sangre de gato y nueces se podrá lanzar el hechizo Pacificación de Fieras Salvajes.

Gaviota: [Larus Argentatus] Estas aves marinas habitan en las costas de toda la Península y nunca se suelen alejar mucho de ellas, alimentándose principalmente de pescado. Sus huevos son comestibles y las gentes del mar los recogen habitualmente. Los campesinos que viven tierra adentro saben que cuando vuelan alejándose de la costa anuncian nieve. Los brujos utilizan sus plumones y los cascarones de sus polluelos para elaborar el talismán de Bendición de Jonás.

Golondrina: [Hirundo Rustica] Llamada también Anduriña en Galicia, este ave de características alas apuntadas se encuentra presente en la Península sólo en primavera y en verano, haciendo sus nidos de barro en los aleros de las casas y los caserones (donde nunca caerá el rayo y disfru-





tarán de buena suerte, al menos mientras las golondrinas aniden). En el estómago de estos pájaros se puede encontrar en ocasiones una piedra llamada quelidonio que posee grandes virtudes mágicas. El chillido de una golondrina es considerado símbolo del arrepentimiento. Si las golondrinas vuelan alto anuncian buen tiempo, y si lo hacen a ras de tierra auguran lluvia. Su sangre se puede añadir al perfume necesario para fabricar el Talismán de Mercurio.

Gorrión: [Passer Domesticus] Pájaro pequeño que hace sus nidos, un amasijo de ramas, hilos y basura, siempre cerca de las poblaciones humanas, ya sea sobre árboles o en huecos de edificios. Con los sesos de dos o tres gorriones se puede elaborar el perfume utilizado en la fabricación del Talismán de Venus.

Gusano: [Platyhelminthes] Pequeño insecto de cuerpo blanco y alargado que pueden encontrarse en multitud de lugares, incluyendo el cuerpo de los cadáveres: estos gusanos se pueden utilizar para lanzar el hechizo Furia.

Halcón: [Falco Peregrinus] Ave de presa de largas alas y pico curvado que suele anidar en altos árboles. Los hombres suelen domesticarlo para usarlo como animal de cetrería, ya que el halcón es uno de los mejores cazadores dejándose caer como un rayo sobre la presa, a la que retiene con sus poderosas garras mientras la desgarran con su afilado pico. Su sangre también se puede usar para fabricar el perfume utilizado en la elaboración del Talismán de Júpiter.

Lagarto: [Lacerta Viridis] Este reptil de llamativo color verde se encuentra activo solamente durante el día y se le puede encontrar sobre las rocas en los días del sol, ya que este astro les cura los ojos cuando los lagartos se van haciendo viejos. En Galicia son considerados enemigos de las mujeres y amigos de los hombres, ya que les avisan cuando hay serpientes cerca, además de indicarles cómo pueden amasar grandes fortunas (lo difícil es averiguar cómo hacerlo realmente). La sangre de lagarto es un componente indispensable para el hechizo Maldecir una Residencia, las cáscaras de sus huevos se añaden a la poción Locura y para poder elaborar el talismán Suerte en el Juego se requiere una bolsa hecha de piel de lagartija.

Lechuza: [Tyto Alba] Ave nocturna que se alimenta principalmente de pequeños roedores y ratones, y que suele anidar en los huecos de los árboles, en nidos abandonados, en campanarios o en graneros. Se la considera un símbolo del saber y la erudición, aunque para el pueblo llano es un animal negativo y los judíos la asocian con la demonio Lilith. Cuando ululan anuncian vientos fuertes y en la tierra de los vascones afirman que si se escucha su canto o se la ve rondando cerca de la casa de un enfermo auguran su próxima muerte (lo que puede evitarse echando al fuego del hogar sal u hojas de laurel). Su sangre puede utilizarse como componente de los hechizos Protección Mágica y Filo Maldito.

León: [Panthera Leo] El "rey de los animales" es un animal carnívoro que habita en todo el continente africano, agrupándose en manadas de hasta varias docenas de miembros que salen a cazar al anochecer. El león puede, al igual que las águilas, mirar directamente al sol, bota con su cola las huellas que deja al caminar, duerme en su cueva con los ojos abiertos y nace muerto,

pero resucita al tercer día gracias al aliento que le brinda su padre. Se le considera un símbolo de la energía, de la fuerza y de la realeza, y para los alquimistas es una representación del azufre. Con un pedazo de su piel se puede llevar a cabo el hechizo de Pacificación de Fieras Salvajes y si se cuenta con algo de su sangre se pueden realizar los hechizos de Carisma y Guerra.



Liebre: [Lepus Capensis] Este animal vive por toda la Península, habitando en simples nidos sobre el suelo o entre la vegetación. Es muy parecido al conejo, en aspecto y en velocidad (sobre todo cuando corre cuesta arriba) y sólo los diferencia su tamaño (las liebres suelen ser más grandes) y su timidez. La carne de la liebre es muy estimada, aunque produce insomnio, al igual que su piel, más apreciada que la del conejo. Es un animal que simboliza la cobardía y la lujuria, aunque su sangre puede utilizarse para llevar a cabo el hechizo de Aceleración.



Lobo: [Canis Lupus] Animal carnívoro de pelaje rojo-amarillento o gris-amarillento que habita en muchas regiones de la Península (excepto en zonas de alta montaña) formando manadas que suelen atacar a sus presas en grupo, normalmente a animales enfermos o viejos (no suelen atacar al hombre). El lobo es considerado símbolo del diablo que ataca el rebaño de los creyentes ya que, al igual que él, es astuto y maligno y puede adoptar ante los hombres una apariencia desamparada (el famoso "lobo con piel de cordero"). Los gallegos afirman que si un lobo ve a un hombre sin que este lo vea, el hombre sufrirá ronquera; además, el oubea (el aullido del lobo) provoca el terror, hechiza a todo aquel que lo mira a los ojos, el sol le produce pánico y el sonido de la música (especialmente la gaita) lo amansa. Lo alquimia lo ha utilizado como símbolo del antimonio y varios hechizos mágicos requieren componentes procedentes del lobo: el hechizo Aumentar la Fuerza necesita su piel, al ungüento Ojos de Lobo se le añade su calavera, con leche de loba se puede lanzar la Protección Mágica, con los genitales y la médula espinal de un lobo macho joven se puede realizar Fidelidad, para Furia se requieren sus intestinos y con su sangre se puede llevar a cabo Invulnerabilidad. Además, si se recoge algo de tierra de la guarida de un lobo (la lobera) se podrá lanzar el maleficio Olor a Extraños.

Mariposa: [Danaus Plexippus] Insecto muy común en la Península y en todo el mundo conocido, fácilmente reconocibles por sus alas de vivos colores, diferentes en

cada especie de mariposa que existe. Las mariposas experimentan una mutación desde su nacimiento como larvas hasta su transformación plena en mariposa, metamorfosis que la ha convertido en símbolo de la alquimia o de la transmutación de metales. Además, con sus alas se puede elaborar el talismán Velo de Hada.

Miel: Alimento dulce, producto del rocío coagulado que las abejas recolectan y reúnen en sus colmenas. La miel es uno de los pocos endulzantes que existen, aunque también puede utilizarse para curar heridas. Existen mieles de tipos diferentes, según el tipo de flor que haya recolectado la abeja, como, por ejemplo, la miel de azahar, la de trébol o la alfalfa, siendo la más extendida la miel de trigo sarraceno, aunque es menor calidad que las otras. Si se deja fermentar se puede elaborar con ella una bebida alcohólica; el aguamiel (o hidromiel) que si se mezcla con vino tinto hervida y especias da lugar al famoso hipocrás. También puede utilizarse como componente mágico de varios hechizos, como Conservación, Prolongar la Vida y Habla.

Mirlo: [Turdus Merula] Pájaro de color negro que habita de forma salvaje durante todo el año en la Península, aunque es fácil de domesticar. Su canto es muy melodioso y sonoro (y puede llegar a repetir los sonidos que escucha, incluyendo la voz del hombre), y es considerado en Galicia un signo de buen augurio si se lo escucha en ayunas.

Mono: [Macaca Sylvanus] Llamado también Mona de Berbería, el mono vive en el norte de África, es omnívoro y se reúne normalmente en grupos. Se lo considera símbolo de la vanidad, de la codicia y de la impudicia. Para poder cazarlo es necesario embadurnarse la cara con liga o visco y esconderse para que cuando el animal bajo del árbol e intente imitar al cazador poder atraparlo fácilmente. Los hechiceros sólo utilizan monos cuando desean crear un homúnculo con manos (como se describe en el hechizo Creación de Homúnculos).

Mosca: [Diptera Brachycera] Insecto muy común en toda la Península que forma parte de la vida cotidiana de cualquier hogar, aunque sea considerada portadora de enfermedades y, según los gallegos y castellanos, amiga de brujas y del Diabolo (no hay que olvidar que el demonio Belzebuth también el tratamiento de "Señor de las Moscas").

Murciélago: [Pipistrellus Pipistrellus] Esta especie de extraño pájaro volador de color negro, totalmente ciego, sólo se encuentra activo durante la noche, cuando se alimenta de insectos, durmiendo durante el día en huecos ocultos, normalmente en zonas boscosas o en ruinas, aunque también pueden ser encontrados en ciudades y pueblos. Son criaturas siniestras que gustan de enredarse en los cabellos de la gente, pero, a pesar de todo, algunas mujeres dejan caer algunas gotas de murciélago bajo la almohada para asegurar su fecundación. Santa Hildegarda de Bingen afirma que se puede curar la ictericia atando a un murciélago al estómago del enfermo hasta que muera el animal. Los hechiceros y magos pueden utilizarlo para realizar los hechizos de Maldecir una Residencia, usar su sangre para Dolores de Parto, Ojos de Lobo, Talismán de Saturno y El Gran Aquelarre o crear un homúnculo con alas utilizando las del murciélago (como se describe en el hechizo Creación de Homúnculos).

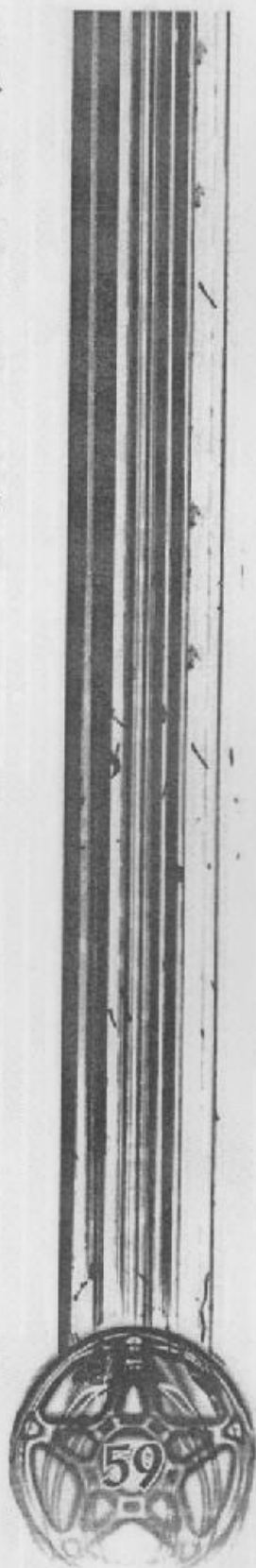
Oso: [Ursus Arctos] Este animal de color pardo de gran tamaño habita en las sierras y valles de toda la Península. Durante el invierno se oculta para hibernar y viven en soledad. Tienen un olfato extraordinario. Aunque no suelen atacar a los hombres, una osa que esté cuidando a sus crías puede volverse tremendamente violenta. Es cosa tenida por cierta que las crías del oso nacen sin forma y que es su madre quién, mediante lametones, le proporciona la figura final a los oseznos. Su pelo es un componente mágico utilizado en el hechizo Furia.

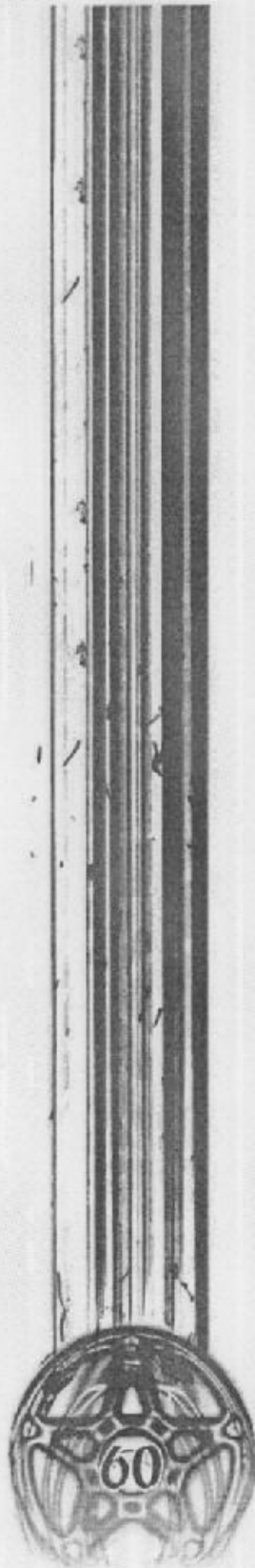
Oveja: [Ovis Ammon Aries] Un animal doméstico muy extendido por toda la Península Ibérica, y es más difícil de localizar en el resto de Europa. De la oveja se puede obtener lana (como la finísima lana de oveja merina, el famoso vellón), queso, leche y carne. Sus retoños, llamados corderos o borregos, son un símbolo cristiano de la inocencia y la pureza, e incluso de Cristo (es común encontrar amuletos en forma de corderos elaborados con cera bendita). Los brujos utilizan su piel para lanzar los hechizos de Atracción Sexual y Carisma. Los gallegos convierten los cuernos del carnero, el macho de la oveja, relacionado en muchos aspectos con el macho cabrio, en amuletos, mientras que su grasa y su sangre con componentes esenciales de los hechizos Regalo Envenenado y Maldición de la Bestia. Finalmente, con un saco de vejiga de oveja se puede llevar a cabo la Teletransportación.

Paloma: [Columba Livia] Este ave está muy extendida por toda la Península y Europa, y se la puede encontrar en libertad o domesticada, adiestrada especialmente para llevar mensajes (costumbre muy extendida entre la Fraternitas Vera Lucis). Las palomas carecen de hiel, lo que las convierte en criaturas pacíficas, y se alimentan tan sólo de plantas medicinales, lo que confiere a su carne grandes virtudes curativas. Cuando arrullan auguran buen tiempo. Los cristianos las consideran símbolos del Espíritu Santo y de la templanza y para los alquimistas representa el albedo. Con la sangre de un pichón blanco (una cría de paloma) se puede elaborar el Filtro Amoroso o el Talismán de Venus, con una pluma de paloma blanca se puede realizar la Invocación de Silfos, con su corazón se lanza el hechizo Interrogación y para Curar la Rabia se necesitan las yemas de varios huevos de paloma.

Pavo Real: [Pavo Cristatus] Este ave asiática es muy conocida por el plumaje de la cola de los machos, de color verde y dorado con marcas en forma de ojo, que suelen abrir en forma de abanico durante el cortejo. Se los tiene por exterminadores de serpientes que son capaces de transformar su veneno en diversas sustancias que utilizan para colorear su cola. Su carne es incorruptible y su sangre expulsa a los demonios. Para los cristianos es un símbolo de la arrogancia y el lujo, para los musulmanes representan al Cosmos y los alquimistas ven en su cola una representación de la escoria final de una fórmula. Con la sangre de un pavo real se puede llevar a cabo el hechizo Protección de la Montura y con las puntas de sus plumas se puede elaborar el Talismán de Mercurio.

Pergamino: Material utilizado para escribir elaborado con pieles de animales (ya sea de oveja, cabra o ternero). Si se realiza con las pieles de animales jóvenes, el pergamino obtenido será mucho más fino y se denominará





vítela. En los últimos años, el pergamino está siendo sustituido por el papel, mucho más barato. A pesar de todo, los hechizos de Sumisión, Amuleto, Justicia y Bendición de los Justos necesitan un trozo de pergamino nuevo, si se tienen tres trozos pequeños de pergamino con los nombres de los tres Reyes Magos se podrá lanzar el maleficio Inmunidad al Dolor.

Perro: [Canis Familiaris] Existen muchas razas diferentes de perro extendidas por toda la Península, donde son usados para cazar, para vigilar el ganado o el hogar, como animales de compañía e incluso adiestrados para combatir en la guerra. Son animales que pueden ver los espíritus y advertir de su peligro, aunque los perros negros suelen ser acompañantes demoníacos de las brujas y los magos (los gallegos aseguran que si un perro negro da tres vueltas alrededor de una casa está anunciando una muerte en ella, lo mismo que si se pone a aullar). Con la lengua de un perro se pueden realizar los hechizos Carisma y Sinceridad.

Petirrojo: [Erithacus Rubecula] Ave que suele anidar durante todo el año cerca de los caseríos, pueblos y ciudades de la Península. Su pecho es de color rojo ya que, según asegura la leyenda, se manchó con la sangre de Cristo cuando intentaba aliviar su sufrimiento arrancándole algunas de las espinas de su corona. Por eso mismo, en muchas regiones se considera un signo de mala suerte acabar con la vida de un petirrojo.

Rana: [Rana Perez] Este anfibio habita en zonas húmedas de la Península, donde son cazadas en ocasiones para servir de alimento (especialmente sus ancas, o patas traseras). Es un animal que se suele relacionar con los herejes, con el diablo y con los brujos, que pueden utilizar su sangre y su piel para llevar a cabo el hechizo Invisibilidad, o su cabeza para el de Interrogación. Para poder crear el perfume necesario en el Talismán de la Luna se necesita una rana de color verde.

Rata: [Rattus Rattus] Este roedor de cola larga y pelaje gris o negro suele encontrarse activo durante la noche, siendo especialmente agresivo. Habita en ciudades, pueblos y barcos, aunque también se lo puede hallar en el campo. Su mordedura o las pulgas que transmiten contagian la peste y se lo considera un animal relacionado con las brujas y con el diablo. Sea como sea, la rata puede ser utilizada como componente de los hechizos de Creación de Homúnculos y Viaje al Infierno.

Sapo: [Bufo Bufo] Anfibio de color pardo grisáceo y verrugoso que se encuentra más activo durante la noche, ocultándose el resto del día en algún lugar oscuro. Su piel exuda sustancias tóxicas e irritantes para el hombre, lo que lo ha convertido en uno de los platos preferidos de los aquelarres de las brujas y de los principales diablos del Infierno. Para los vascones, las patas de un sapo, secas y melidas en una bolsa colgada del cuello, pueden curar las enfermedades nerviosas, mientras que en Galicia se asegura que las meigas lo utilizan para lanzar el mal de ojo al ganado o para combatir las hemorragias durante un parto. Lo cierto es que son componentes de los hechizos Maldecir una Residencia y Hambre, se puede utilizar su esputo para lanzar los hechizos Vuelo y Conmoción o usar su piel en el lanzamiento del maleficio Marchitar la Juventud.

Seda: Tejido producido por gusanos de la seda y que procede, en su mayor parte, de telares italianos, aunque también se puede fabricar en Francia y en la Península Ibérica. Se la considera un tejido sofisticado, a la par que caro, y muy útil para llevar a cabo algunos hechizos, ya sea con una bolsa de seda (Interrogación), una de seda verde (Parálisis, Talismán de Venus y Detección de Venenos), una de seda amarilla (Juego y Talismán del Sol), una de seda púrpura (Talismán de Mercurio), una de seda roja (Talismán de Mercurio), una de seda azul (Talismán de Júpiter), una seda negra (Talismán de Saturno), un tamiz (Danza) o un hilo de color negro (Hambre).

Serpiente: Este reptil sin patas y escamosos posee un sentido del olfato extremadamente aguzado y, aunque son sordas, pueden llegar incluso a percibir las vibraciones en el suelo. Rejuvenecen cada cierto tiempo mudando la piel, dejando atrás los restos de la antigua, y aunque muchas de ellas son venenosas, también es verdad que cuando acuden a beber dejan en la guarida su veneno para no manchar el agua que toman y que nunca morderán a una persona desnuda. En la Península existen muchos tipos de serpiente, siendo algunas de ellas la culebra de collar (matrix matrix), serpiente de agua dulce que al ser atacada expulsa un olor desagradable y que simula estar muerta si es capturada; la culebra de tierra (elaphe longissima), animal de gran tamaño que es capaz de trepar a los árboles, posee una mordedura venenosa (su veneno se elimina con una cataplasma hecha con la cabeza de la serpiente) y que es cazada viva en Álava y Navarra, para arrancarle los colmillos (amuletos de la buena suerte), y también en Galicia, donde su piel se considera un buen amuleto contra el mal de ojo, por último, la víbora (vipera aspis), serpiente tremendamente venenosa que a veces es cazada en Castilla para utilizar su cabeza como amuleto contra la buena suerte. Pero sea cual sea el tipo de serpiente, lo cierto es que para el cristianismo es todo un símbolo del pecado y la desgracia, aunque para los judíos es la forma que adquiere Samael cuando baja a la tierra, y en Galicia incluso afirman que puede mamar la leche de las vacas, que se introduce por las orejas y las bocas de los durmientes, que nacen de los pelos de la mujeres que caen al agua y que soñar con ellos asegura la buena suerte. Los hechiceros utilizan su piel para realizar el hechizo Abrir Cerraduras, usan a las víboras para llevar a cabo Buen Parto o en la Creación de Homúnculos y añaden el colmillo de una culebra al talismán Suerte en el Juego.

Tejón: [Meles Meles] Este animal de costumbres nocturnas habita en grandes madrigueras que excava bajo tierra, donde se resguarda a vivir durante todo el invierno y donde se alimenta de su propia grasa. En ocasiones se lo caza para conseguir su piel y su grasa, de grandes propiedades curativas, y los ancianos vascones afirman que con sus patas se pueden fabricar los mejores amuletos que existen. El tejón se ha convertido en un símbolo de la avaricia.

Topo: [Talpa Europaea] Animal muy pequeño que vive bajo tierra (lo que ha terminado atrofiando sus ojos) y que posee siempre un hambre voraz, alimentándose de lombrices y de todo tipo de hortalizas. Para los cristianos es todo un símbolo de la avaricia. Con su sangre se puede realizar El Gran Aquelarre.

Tórtola: [Streptopelia Turtur] Ave migratoria de color negro, gris y pardo que llega en Península en primavera, donde anida hasta el otoño, siempre lejos de poblaciones humanas y entre matorrales. Con su sangre puede añadirse al perfume necesario para elaborar el Talismán de la Luna o el de Venus.

Urraca: [Pica Pica] Este ave, llamada también Cotorra y Pega en Galicia, es un pájaro omnívoro con llamativas manchas en blanco y negro, una larga cola y que vive junto a los arroyos de las zonas agrícolas y los bosques no muy densos. Sus nidos están contruidos con ramitas y suelen ser muy voluminosos: en ellos se pueden encontrar pequeños pecheros brillantes a los son muy aficionadas las urracas (lo que las ha convertido en símbolos de la ratería y la gamalería). Son aves muy sociables e inteligentes y en Galicia piensan que si se posan en grupo sobre una casa anuncian la muerte de alguno de sus ocupantes, aunque si se cruzan ante un viajero volando hacia su derecha auguran un buen viaje (pero si vuelan hacia la izquierda anuncian todo lo contrario). Para poder realizar el hechizo Hablar Mediante Sueños se necesita una cabeza de urraca.

Vaca: [Bos Taurus] Animal doméstico muy común en toda la Península, recibiendo el macho el nombre de toro o buey (si está castrado) y las crías los de ternera, becerro o novillo según su edad. Los cuernos de la vaca simbolizan la Luna y las fuerzas de la madre, teniendo los vascones la costumbre de sacrificar sus entrañas a la Dama de Amboto. Para realizar el hechizo de Inmunidad al Fuego se utiliza hiel de toro, con su falo se puede realizar la Invocación de Incubos y Súcubos, con los ojos de un toro blanco se puede elaborar el Talismán de la Luna, con sangre de buey se lanza el maleficio Estupidez y para fabricar los Polvos Elementales se necesita un asta de toro, lo mismo que para fertilidad (que también requiere hiel de vaca).

Vencejo: [Apus Apus] Ave parecida a la golondrina que posee las alas en forma de luna creciente y que construye sus nidos en las casas y en los acantilados. Si vuelan alto, los vencejos anuncian buen tiempo, pero cuando lo hacen a ras de vuelo auguran lluvia.

Zorro: [Vulpes Vulpes] Este animal, llamado también Raposo, tiene el pelaje rojizo y una larga y tupida cola. Los zorros son muy cautelosos y astutos y disponen de unos sentidos muy desarrollados, hasta el extremo de habitar cerca de las comunidades de los hombres sin que estos lleguen a advertir siquiera su presencia. Al igual que muchos otros animales, el zorro está considerado como un animal diabólico, símbolo de la astucia y la lascivia (una poción fabricada con testículos de zorros triturados y mezclados con vino y rabo de zorra es un poderoso afrodisíaco). En Galicia utilizan sus uñas como amuletos contra los malos espíritus y el mal de ojo.

Componentes Humanos

Aliento: El aliento, el aire que expulsa un hombre al respirar, se ha considerado desde siempre signo de vida, por lo que los hechizos Resistencia al Calor, Horca de Bruja y Filo Maldito utilizan el último aliento de un moribundo, un signo de vida pura. Si el aliento pertenece a un demonio puede realizarse el maleficio Aliento del Diablo.

Cabellos: El pelo largo ha sido considerado desde siempre símbolo de lujuria y, entre los cristianos, de la raza judía (como se cuenta en el Libro de Samuel, Absalón quedó atrapado por su larga cabellera en la rama de un árbol, lo que le valió ser asesinado). Al contrario, la tonsura, propia de los frailes, es considerada una renuncia a las libertades civiles del resto de los humanos. Y cuando hablamos de magia, los cabellos se convierten en poderosos Componentes: desde utilizar el pelo de una parturienta para esclavizar al niño recién nacido (típico de las hechiceras musulmanas) a fabricar con ellos el talismán nudo maléfico, además de utilizar los cabellos de una virgen para lanzar Vientos o Velo de Hada, llevar a cabo el hechizo Marchitar la Juventud con pelo de una anciana, elaborar el talismán Bendición de Jonás con el propio pelo de la madre del mago, fabricar un Caldero Mágico con los cabellos de la abuela, madre e hija de una misma familia, o utilizar un mechón de cabello de una persona para utilizar sobre él hechizos maléficos como Frigidez, Maldición, Llamar al Doppelgänger, Mala Suerte, Tortura, Atracción Sexual, Invisibilidad, Filo Maldito, Olor a Extraño, Maldición de la Vela o Crear Escorpiones. Además, existen otros usos aún más concretos, como elaborar el talismán Lengua de Babel con el cabello de una persona que conozca al menos tres idiomas, o lanzar los hechizos Viaje al Infierno, Maldición de la Bestia y Nudo Maléfico con los propios cabellos del hechicero.

Carnie: La carne de un hombre, lo mismo que su aliento, es todo un símbolo de su fuerza y sus propiedades vitales, y como tal es componente esencial de algunos hechizos, como El Gran Aquelarre o Estupidez, además de utilizar la carne de doncellas hermosas para lanzar Belleza, la de un brujo en el Viaje al Infierno o la de niños menores de un año para poder realizar la Metamorfosis.

Cenizas: Las cenizas de un hombre, los restos que quedan tras su combustión, contienen la fuerza concentrada de la persona quemada, por lo que era muy normal que algunos, tras quemar a una bruja, recogieran sus cenizas y las esparcieran en un río o arroyo para acabar de esa manera con todo vestigio sobrenatural que pudiera quedar. Además, las cenizas se pueden utilizar como componente de diversos hechizos, como Filo Maldito, Regalo Envenenado, Llamar al Doppelgänger o El Rey del Último Día. Las cenizas de una bruja son componentes esenciales de la Armadura del Diablo y para poder elaborar el Nudo Maléfico se requieren las cenizas de, al menos, siete poderosos magos.

Corazón: El corazón es el centro vital del hombre, su quintaesencia, el lugar al que sólo Dios puede mirar directamente, aunque los últimos poetas cortesianos lo hayan convertido en la inspiración de la moderna poesía amorosa. Sea como sea, los hechiceros y brujos lo pueden utilizar para realizar algunos hechizos mágicos, como utilizar el corazón de un hombre muerto mediante la tortura para elaborar el Cáliz Maldito.

Cráneo: En el cráneo o calavera de un ser humano radican, tras su muerte, parte de su intelecto e incluso de su alma, lo que permite utilizar el cráneo de un ladrón en el hechizo Furia y el de un ajusticiado en el Viaje al Infierno.





Dientes: Los dientes de una persona se relacionan con la vitalidad, la procreación, la potencia sexual y el esperma, siendo componentes mágicos necesarios para el hechizo Tortura o, si se dispone de tres dientes de un mortal con sangre inmortal, para el talismán Clavícula de Salomón. **Espujo:** Un espujo es la secreción expulsada a golpe de tos y que suele contener mucosidad, pus e incluso sangre. A pesar de que es considerado un fluido corporal, un humor, impuro (o quizás por ello) el hechizo Dolores de Parto utiliza los espustos de una mujer embarazada y para poder fabricar el talismán Regalo Envenenado se necesita un escupitajo del propio mago.

Excrementos: Los excrementos sólidos del hombre, quizás lo más impuro que existe en él, son componentes mágicos indispensables en varios hechizos: si pertenecen a un mago se utilizan en Tortura y son los de un adolescente servirán para lanzar el hechizo H-abla. Además, en Andalucía, algunas brujas pueden utilizar los excrementos de una persona para transformar el amor hacia una persona en odio.

Grasa: La manteca o sebo del hombre es un componente necesario en la elaboración de varios hechizos, como Lámpara de Búsqueda, El Gran Aquelarre, Horta de Bruja, Maldición de la Vela y Mano de Gloria, y si pertenece a un ahorcado podrá utilizarse en la Metamorfosis y en la realización de una Misa Negra.

Huesos: Son el último vestigio físico de los muertos y sobreviven mucho tiempo después que la carne se haya convertido en polvo. Son las semillas del cuerpo de la resurrección, de donde surgirán los muertos en el Juicio Final. También son componentes mágicos indispensables de los hechizos Filo Maldito y Beso de Thamur.

Lágrimas: Este humor procede de la tristeza y la desesperación, emociones fuertes que se condensan en ella, sobre todo en las de los prisioneros (utilizadas en el hechizo Abrir Cerraduras), las de una viuda (para llevar a cabo el hechizo Matar a Distancia) y las jóvenes enamoradas (esenciales para Resistencia al Frío), aunque para elaborar el ungüento Cobardía no importa su procedencia. Al contrario, las lágrimas de un santo están benditas y se pueden utilizar para fabricar la Clavícula de Salomón.

Menstruación: La mujer comienza a menstruar en su adolescencia y deja de hacerlo a partir de los 45 años. Normalmente lo hace cada 28 días y suele durar unos días, aunque estas cifras son muy variables según cada tipo de mujer. Mientras se encuentra menstruando, la mujer es un ser "impuro" cargado de energía negativa, aunque el propio flujo menstrual sea un fluido poderoso, útil para lanzar el hechizo Dominación o, si es la primera menstruación de una doncella, esencial en la creación del Cáliz Maldito.

Orina: Aunque para la mayor parte de la gente la orina es un fluido impuro, en Galicia acostumbran a beber la orina fresca de los recién nacidos para dejar de escupir sangre. También puede utilizarse para llevar a cabo los hechizos Corrosión del Metal o, si pertenece a un mago, Tortura.

Placenta: Llamada también Secundinas, la placenta es un órgano o tejido que une al feto con la madre (mediante el cordón umbilical), recibiendo a través de ella los alimen-

tos y expulsando por ella los desechos. Tras el parto, la placenta se desprende y se expulsa y puede utilizarse para realizar el maleficio Marchitar la Juventud.

Saliva: Al igual que en la mayor parte de los animales, la saliva humana se encuentra cargada de propiedades medicinales, hasta tal punto que los curanderos gallegos acaban con las enfermedades de la piel escupiendo sobre la zona afectada y frotando a continuación (añadiendo, en ocasiones, ajo si la enfermedad es particularmente virulenta).

Sangre: Al igual que el aliento o la carne, la sangre humana es esencialmente poderosa, un líquido vital, considerada impura en muchas culturas y que sólo debe derramarse tras cumplir antes una serie de preparaciones especiales (excepto para los sacerdotes cristianos, a los que les está totalmente prohibido derramar una gota de sangre). También es portadora de energía mágica flante: que un leproso puede curar si se sumerge en ella) y es el alimento exclusivo de ciertos tipos de seres sobrenaturales. La sangre se ha convertido igualmente en uno de los componentes mágicos más utilizados, ya que es necesaria en multitud de hechizos, ya sea tal cual (Maldecir una Residencia, Maldición del Hierro, Detención de Cain, Conservación, Nigromancia, Hacer Olvidar, Marchitar la Juventud, Cobardía, Llamar al Doppelganger, Filo Maldito, El Gran Aquelarre y Descubrir a un Ladrón), la propia sangre del mago (Invocar al Fenicio, Sumisión, Creación del Homúnculo y Crear Diablos), la de otros magos (Invocación de Sombras, Maldición de la Bestia, Caldero Mágico, Clavícula de Salomón y Nudo Maléfico), la de un leproso (Maldición y Mala Suerte), la de un niño (Creación de Lutines y Misa Negra), la de un torturado (Comoción), la de un prisionero (Cerradura Maldita), la de doncellas hermosas (Belleza), la de la víctima del hechizo (Atracción Sexual y Unión Sexual), la de un asesinado (Beso de Thamur), e incluso la propia sangre de un demonio (Armadura del Diablo, Bautismo Negro, Abrazo de las Tinieblas y Puerta del Infierno).

Semen: El semen o esperma simboliza la potencia sexual masculina, además de estar cargado de diferentes propiedades mágicas. Se utiliza en varios hechizos, como Robar Fortaleza o en Viaje al Infierno.

Sesos: En los sesos o cerebro de una persona se encuentra ubicada, al igual que en el cráneo, su inteligencia, intelecto o alma, aunque no queda muy claro porque un hechizo como Furia requiere los sesos de un niño no bautizado.

Sudor: Líquido claro y transparente, ligeramente salino, que desprende la piel de las personas cuando realizan un largo esfuerzo físico, hace calor, se encuentran enfermos o tienen miedo (el llamado sudor frío). También puede utilizarse como componente mágico del talismán Nadar, siempre que se trate del sudor de un marinero.

Uña: Aunque la uña es considerada en muchos lugares una inmundicia y en otros es fruto de una atención esmerada, lo realmente cierto es que son componentes esenciales en varios hechizos, como Atracción Sexual, Crear Escorpiones, Tortura, Maldición, Maldición de la Vela y Mala Suerte, que necesitan las uñas de la víctima, aunque las uñas de un cadáver humano son también útiles (para Furia) o las de un brujo (para el Viaje al Infierno).

Componentes de Seres del Mundo Irracional

La continuación aparecen algunas criaturas irracionales que poseen en su cuerpo algún tipo de componente que puede ser utilizado para elaborar hechizos. Sólo se ha realizado una descripción somera, así que si se desea una información más detallada se deberá acudir al manual.

Agotes: Con los harapos de las ropas de estas gentes malditas de Navarra, enfermos de lepra desde la infancia y con terribles poderes mágicos, puede elaborarse el Anillo de Basilisco. *[Ver pág. 125 de Aquelarre].*

Anima Errante: Fantasma malvado que vaga por la Tierra copiando sus muchos pecados cometidos en vida, enterrado en la mayoría de los casos con un objeto sagrado que impiden que vayan al Infierno. Con esta reliquia, siempre que sea metálica, se puede fabricar la Armadura del Diablo o el Punzón de Invocación. *[Ver pág. 129 de Aquelarre].*

Aspid: De esta especie de serpiente, pero de inteligencia casi humana, se puede usar su sangre, necesaria en el hechizo Transformación en Upiro, o su veneno, componente de los talismanes Beso de Thamur, Regalo Envenenado y Caliz Maldito. *[Ver págs. 132 de Aquelarre].*

Barbatos: Conde del Infierno, huido por rebelarse contra Lucifer, que vive en los bosques protegiendo y cuidando a las criaturas que en ellos habitan. Se necesita su bendición si se desea crear el talismán de Flauta de Fauno. *[Ver pág. 135 de Aquelarre].*

Basilisco: De este animal de cuerpo de serpiente y cabeza de gallo se puede recoger su sangre, requisito indispensable de los hechizos Mal de Ojo, Mala Suerte y Anillo de Basilisco (que también necesita uno de sus ojos). Su veneno es uno de los componentes necesarios para elaborar el Caliz Maldito. *[Ver pág. 135 de Aquelarre].*

Dragón: Serpiente gigantesca y monstruosa que, tras pasar por diferentes fases en su crecimiento, se convierte en una titánica serpiente marina que habita en el Mare Tenebrosum. Sus dientes son componentes esenciales del ungüento El Rey del Último Día. *[Ver pág. 144 de Aquelarre].*

Duende: Ser diminuto de naturaleza mágica que vive en las casas de los hombres y con cuyos mechones de pelo se puede elaborar el talismán Velo de Hada. *[Ver pág. 143 de Aquelarre].*

Gnomo: Entidades demoníacas elementales de la tierra y los que se pueden utilizar sangre, un líquido espeso, casi sólido, de color rojo tierra, para poder lanzar los hechizos Riqueza, Maldición de la Bruja o Clavícula de Salomón. *[Ver pág. 149 de Aquelarre].*

Gorgona: Con los huesos de estos seres infernales, de apariencia horrenda y conducta errática y enloquecida,

se puede elaborar el talismán de Anillo de Basilisco. *[Ver pág. 149 de Aquelarre].*

Gul: Estas pequeñas criaturas necrófagas poseen en sus ojos una pequeña piedra negra, del tamaño de media lenteja, con la que realizar la Visión del Futuro. Además, con algunas gotas de su sangre se pueden llevar a cabo los hechizos de Resistencia al Calor y Detección de Hechizos. *[Ver págs. 150 de Aquelarre].*

Hada: Para poder elaborar los talismanes de Suerte y Clavícula de Salomón o el maleficio de Fuente Encantada es necesaria la bendición de uno de estos seres benéficos de los bosques. También se necesita polvo de hadas para fabricar la Bolsa de Duendes, la Flauta de Fauno o el Velo de Hada (este último también necesita un mechón de hada, componente esencial de otro talismán, Nudo Maléfico). *[Ver pág. 151 de Aquelarre].*

Horpi: Serpiente gigante, parecida al Aspid, que habita en el Pirineo Catalán y que tiene oculta en la cabeza una perla verde que protege al que la lleva del veneno. Por eso mismo, esa perla es uno de los componentes del talismán Neutralizar Venenos. *[Ver pág. 22 de Dracs].*

Ígneo: Ser de fuego procedente del Infierno que suele tomar la forma de un hombre cubierto de llamas. Con su sangre, un líquido ardiente y humeante de color rojizo, se puede lanzar la Maldición de la Bruja y fabricar la Clavícula de Salomón. *[Ver pág. 152 de Aquelarre].*

Incubo y Súcubo: Hombre y mujer de gran belleza que representan el deseo y la lujuria, atrayendo a los seres humanos a un demoníaco mundo de lujuria hasta que consiguen pervertir sus almas. Con su sangre, un poderoso afrodisíaco, se pueden lanzar los hechizos de Maldición de la Bruja, Lujuria y Clavícula de Salomón. *[Ver pág. 153 de Aquelarre].*



Lamia: Hermosas mujeres que se alimentan de niños e hipnotizan a los hombres con su hermosa voz y con cuyos cabellos se puede fabricar la Flauta de Fauno [Ver pág. 154 de *Aquelarre*].

Lutín: Un diablillo creado mediante la magia y que se encuentra al servicio de su creador. Los lutines sólo tienen un ojo, y con dos o tres de estos ojos se podrá fabricar el talismán de Horca de Bruja [Ver pág. 156 de *Aquelarre*].

Mandrágora: Estos humanoides semejantes a grandes plantas (que no deben ser confundidos con sus homólogos vegetales) posee una especie de raíz que se considera un fuerte afrodisíaco, aunque si se consume en exceso puede producir la locura y la muerte. Esas raíces también se utilizan como componentes de los hechizos Atracción Sexual, Fertilidad, Creación de Homúnculo, Talismán de Saturno o, si se recoge durante una noche de luna llena, Maldición de la Bruja. Su corteza también es útil (con ella se puede lanzar el maleficio Fuente Encantada), al igual que la madera (materia prima de la Flauta de Fauno). Finalmente, con uno de sus pelos se puede fabricar el talismán Nudo Maléfico [Ver pág. 157 de *Aquelarre*].



Ondina: Entidad demoníaca compuesta de agua y que adopta la forma de una hermosa mujer. Se suele encontrar ligada a un riachuelo, una fuente o un lago, y con su sangre, fría, viscosa, transparente y de color azul, se pueden llevar a cabo los hechizos de Maldición de la Bruja, Clavícula de Salomón y El Rey del Último Día. Además, con sus pelos, muy resbaladizos, se puede fabricar el talismán Nudo Maléfico [Ver pág. 163 de *Aquelarre*].

Salamandra: La sangre de este lagarto pequeño que se alimenta de fuego es un componente esencial de los hechizos Resistencia al Frío e Invocación de Igneos [Ver pág. 166 de *Aquelarre*].

Sátiro: Ser humanoide con patas de macho cabrío, fruto de la unión entre una mujer y un incubo. Con sus cuernos y sus pezuñas se puede elaborar el talismán Flauta de Fauno [Ver pág. 168 de *Aquelarre*].

Silfo: Seres demoníacos sin forma hechos de aire con cuya sangre, un líquido de color claro, muy liviano y volátil, pueden fabricarse varios talismanes, como Hora de la Bruja, Maldición de la Bruja o Clavícula de Salomón [Ver pág. 169 de *Aquelarre*].

Sirena: Mujer de extraordinaria belleza con la parte inferior de su cuerpo en forma de cola de pez. Habita en el mar y se alimenta de los cadáveres de los marineros a los que atrae con su canto. Con uno sólo de sus cabellos se puede elaborar el talismán Nudo Maléfico [Ver pág. 170 de *Aquelarre*].



Sombra: Una gran forma oscura, sin forma definida, que posee vida propia y una inteligencia malvada y cruel. Con su sangre, una sustancia negra y maloliente, se puede lanzar la Maldición de la Bruja y elaborar la Clavícula de Salomón [Ver pág. 170 de *Aquelarre*].

Upiro: La sangre de este muerto en vida, que se alimenta de la sangre de los seres humanos para sobrevivir, es esencial para poder realizar el hechizo Transformación en Upiro [Ver pág. 172 de *Aquelarre*].

Esta lista es una recopilación de material ya presentado por Ricard Ibáñez (hechizos, tradiciones populares y propiedades curativas de las plantas, además de muchos consejos y sugerencias), J. M. Marsá (lista de componentes mágicos), Anarwen (hechizos) y I-lardeck (hechizos), recopilada, ordenada y ampliada por Antonio Polo. Redde Caesar quae sunt Caesaris...



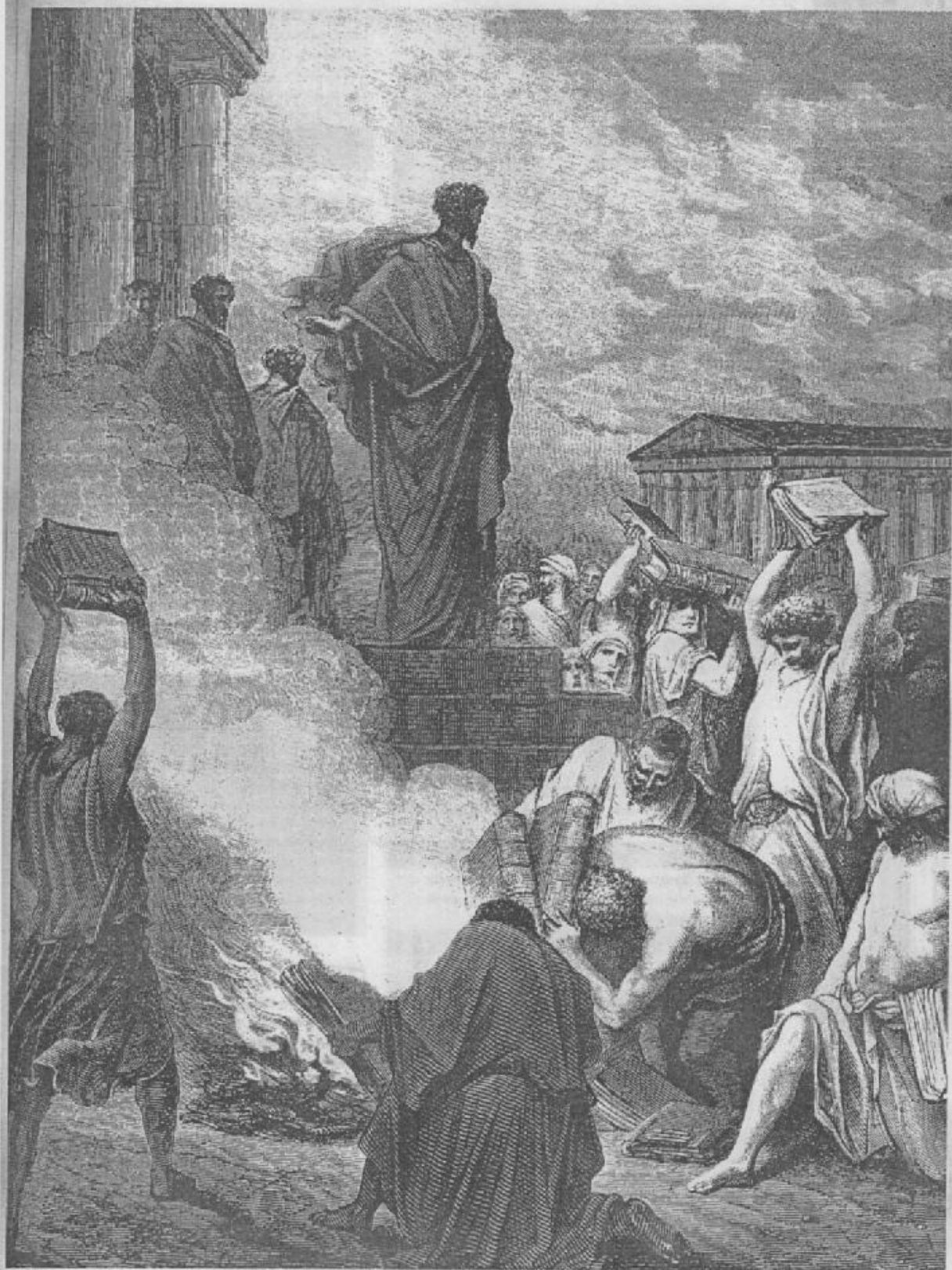


Ilustración: Gustavo Doré

Comprando componentes mágicos

Pócimas y venenos tengo, más comerciar con ellas es delito y gran pecado...

Romeo y Julieta (Shakespeare)

Es posible que el lector se haya preguntado alguna vez cómo hacen los alquimistas, brujos y gente de su calaña para conseguir ciertos componentes para sus hechizos... Según el manual, todo depende de la benevolencia del Dj para dejarle comprar alguno de ellos o no, incluso puede hacerse una aventura tan sólo para buscar algo realmente raro. Al que no le apetezca improvisar aventuras, ni ser parcial al más puro estilo narrativo, puede utilizar la siguiente tabla:

Se tirará en la tabla para ver si se consigue o no localizar el componente y en qué cantidad, con diversos modificadores. Tras esta tirada hay que ver si el comprador ha levantado sospechas con la Tirada de Detección de Brujería.

Modificadores varios:

Utilidad del componente

(Sirve para algo aparte de para fines mágicos? (-30,+50)

-30	¡No sirve para nada más! (Piedra de ojo de Guf)
-10	Utilidad marginal (Aceite de alcanfor)
+10	Uso limitado (Piel de cordero no nato, que se usa para hacer pergaminos de buena calidad)
+50	Uso cotidiano (Sal, Vino)

Facilidad para conseguirlo

¿Es peligroso hacerse con él? ¿Procede de lugares exóticos? (-50, +10)

-50	Sangre de Basilisco. Especies de Oriente.
-30	Sangre de Águila del Desierto. Piedra de una pirámide. Hierbas no comunes en la región.
-10	Sangre de Lobo. Telas Italianas.
+10	Agua Bendita. Tripas de cerdo

Potencial Maligno (-30, 0)

-30	Algo Horripilante: (Cadaver de nix no nato) Modificador x4 a la tirada de detección de Brujería.
-20	Algo que se puede relacionar con la magia: (Semen de Ahorcado). Modificador x2 a la tirada de detección de Brujería.
-10	Algo "un poco raro": (Trozo de Piel de lobo sin cortar). Modificador a la tirada de detección de Brujería x1
+0	Cosas que no se relacionen directamente con el mundo mágico: (Ojos de barbo). Modificador x1/2 a la tirada de detección de Brujería.

Lugar de adquisición

Dependiendo del producto estos modificadores deberían aplicarse a la mitad (en caso de cosas que se encuentren en el campo, hierbas casquería de animales, etc.) o duplicarse (cosas que solo encontrarías en ciudades, productos de lujo, artesanía especializada, etc.)

-20	Pueblo de mala muerte. Modificador a la tirada de detección de brujería a la mitad
0	Pueblo decente, casi ciudad
+20	Gran ciudad

A todo esto se le sumará la mitad de tu habilidad en Comerciar.

Tirada con todos lo modificadores contados

Tirada	Resultado	% detección brujería
-50 ó menos	No saben de qué se les habla	20
-49 -21	Se niegan a comerciar con él	15
-20, 19	Ya no comercian con ello	10
20-54	Muy raramente tienen de "eso"	5
55, 75	Tirar al día siguiente con +20	2
81, 99	Se consiguen 1D3 dosis pero a un precio abusivo.	0
100 +	Se consiguen 1D10+3 dosis a buen precio	0

Estafa: Si sale un doble natural con los dados (00, 11, 22, etc) y tras calcular los modificadores ni se consigue ni hay la posibilidad de conseguirlo (resultado 54 o inferior) al Pj le venden a un precio abusivo cualquier sustancia de aspecto parecido a lo que busca (y que, evidentemente, no tendrá ningún efecto cuando se use para hacer el hechizo). El Dj puede hacer esta tirada oculta, para así mantener en la incertidumbre a los jugadores.

Que el Pj sea estafado no quiere decir que se gane fama de brujo por ir comprando porquerías: la tirada de detección de brujería se aplica igual.

Ejemplo: Un alquimista llamado Apolonio necesita Sangre de un Mago muerto

Utilidad Básica: -30

Facilidad para conseguirlo: -35

Potencial maligno -25 (modificador x4 a la detección de brujería)

Al menos esta en una gran ciudad +20

Le acompaña un amigo comerciante (70% en comerciar) +35

D100 -35, lo tienen algo crudo

Tira 95-35 = 60 Le dicen de volver al día siguiente. Tira al día siguiente con +20, aunque también debe tirar por si les detectan contra un 5 x2 = 10%



Al día siguiente tira un D100 -15, $96-15=81$. Con-
 sigue 103 dosis, pero a precio abusivo, antes tirara
 contra un 8% por si los acusan de practicar la bruje-
 ría. Si en la primera tirada hubiera sacado un 23 -35
 = -12 se hubieran encontrado con que sus contactos
 ya no comercian con ello, además de un bonito
 40% (10 x 4 por lo que andan buscando) de que los
 identificasen como brujos.

Detección de Brujería

Hacer cierto tipo de objetos puede llegar a ser muy
 peligroso si no se sabe con quien se trata. Una vez un
 Tjha sido detectados como un posible brujo, hay que
 tirar en la siguiente tabla para saber cuales serán las
 consecuencias:

Modificadores:

El % de ser detectado sumado a la tirada de 1D100 y a lo
 siguiente:

Alto noble	+25
Bajo noble	+10
Compañero	+10
Mujer	+10

Resultado Real de la tirada	Efectos
06-50	Simple desconfianza en ese lugar
51-75	Fama de brujo en ese lugar con las consecuencias que ello contee.
76-100	A partir de ahora será visto/ perseguido como Brujo en la región
001+	A no ser que el Tjha pase una tirada de Suerte tendrá que enfrentarse a un proceso por brujería, tanto el como sus acompañantes. Consultar las reglas de juicios de la pag. 60 del manual. Aunque sea declarado inocente las habiadoras no cesarán. Aplicar igualmente el resul- tado 76-100



Hechizos con componentes falsos

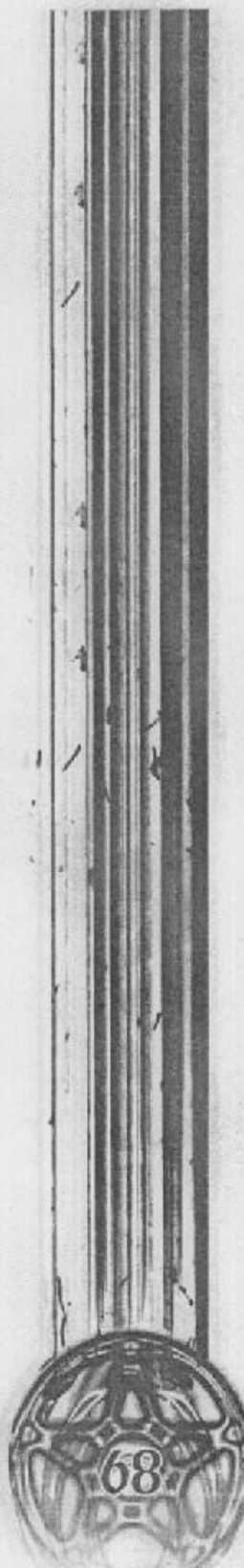
Antes o después pasa. Un alquimista compra unos
 determinados componentes creyendo que son
 genuinos y luego son un bulo (los basiliscos son
 difíciles de encontrar). ¿Qué hacer? Depende del Dj:
 si el Pj se da cuenta del engaño, no puede realizar
 el hechizo. Si no se da cuenta, e intenta realizarlo
 el Dj puede actuar de dos formas: invalidándolo, al
 fin y al cabo los hombres no pueden hacer hechizos
 sin ingredientes y usar falsos ingredientes incumple
 la regla, así que el hechizo falla sin remedio, o por
 cada ingrediente falso, aplicarle un malus (-25 por
 ejemplo). Se debe tener en cuenta, si se esta en este
 ultimo caso, que el componente falso no sea uno de
 los primordiales, ya que por mucha fe que el mago
 tenga en su poción esta fallará sin remedio, si le
 faltase algo tan fundamental (un Elixir de la vida sin
 su genuina piedra sin nombre, poco poder va a tener
 por mucha fe que le ponga el mago...).

Hechizos con componentes alternativos

Hay algunos componentes para hechizos muy
 difíciles de encontrar, por lo que algún personaje,
 desesperado, se puede plantear la idea de usar
 componentes alternativos. Para averiguar la existen-
 cia de componentes alternativos, se debería pasar
 una tirada de conocimiento mágico. Si se usan las
 reglas de componentes alternativos nos podemos
 encontrar con tres casos. Veámoslo con un ejemplo,
 queremos sustituir la sangre de basilisco del hechizo
 de mal de ojo, por otro componente:

- **Por un componente de poder más débil:**
 por ejemplo podíamos sustituirlo por sangre de
 lechuza o gato negro, a los cuales se le asocia mala
 suerte. En este caso deberíamos asignar un malus a
 la tirada de IRR, o aumentar el nivel del hechizo, ya
 que la "potencia mágica del mago" deberá ser mayor
 ante la deficiencia de los ingredientes.
- **Por un componente de igual poder:**
 por ejemplo, la sangre de la bicha, otro ser IRR con
 poderes similares. Sin cambios en la tirada de IRR.
- **Por un componente de mayor poder:**
 por ejemplo la sangre de un reputado y genuino "gafe".
 En este caso se podría conseguir un bonus a la tirada,
 proporcional a la potencia de los componentes.
- **Combinación de componentes de igual o mayor
 "potencia" mágica:**
 ¿y si usásemos tanto la sangre de combinada de
 basilisco y la bicha? En este caso conseguiríamos un
 bonus, como en el caso anterior, proporcional a la
 "potencia" de los componentes.





Cruces de Sangre

Los Pjs se encuentran en Burgos descansando, y recordando que les llamaron para un encargo. Se les informó que formarían una comisión de investigación enviada por el conde Miguel Maldonado para esclarecer unos asesinatos ocurridos en la villa de Piedrajejo, perteneciente al señorío del barón Diego Aguaza, vasallo del conde.

Todo lo que se sabe es que hay un conflicto con unos mercenarios instalados en la aldea, parece que ha habido algunas muertes.

El conde no quiere mandar una expedición de soldados directamente, porque el viaje sería largo y complicado. No corren buenos tiempos en sus tierras. La carestía y el hambre han generado violentos grupos armados que se internan saqueando todo lo que encuentran a su paso. Necesita los máximos hombres disponibles a su alcance. Pero no olvida a su vasallo y es por eso que contrata los servicios de los Pjs como hombres con experiencia en la batalla y talante justiciero.

Los jugadores no tienen ningún problema durante el viaje.

Piedrajejo es una aldea situada al pie de la colina donde se alza el castillo del señor. Tiene unos doscientos campesinos que se dedican a cultivar trigo y cereales.

Los Pjs serán recibidos por el barón, un hombre cuarentón con heridas de guerra y marcas en el rostro, endurecido con el tiempo. Serán alojados en su castillo donde viven su mujer Lola y su hijo de doce años, Antón. Hay apenas una quincena de soldados, la mitad sin experiencia en combate.

Explicará la situación al grupo:

Empezó hace un par de semanas cuando unos mercenarios aragoneses se instalaron en la aldea. Al principio no ocurrió nada que alterara a los lugareños, pero un día hubo un altercado entre un campesino y uno de esos soldados. A la mañana siguiente apareció el soldado clavado en un sembrado como si fuera un espantapájaros y con los ojos arrancados.

Los mercenarios culparon al campesino del hecho y por la noche lo esperaron en el camino, a que volviera del campo, allí lo lincharon y acabaron por matarle. Entonces estalló el conflicto. Algunos campesinos se enfrentaron a los mercenarios por la fuerza. Hubo seis muertes. El barón intervino a tiempo con los soldados, poniendo orden y las tensiones cesaron, al menos de hecho. Pero a otro día encontraron muerto al cura de la parroquia, ahorcado con la cuerda del campanario y estaban todas las cruces y crucifijos rotos y esparcidos por el suelo. La gente no sabía que pensar y empezó a tener miedo de los mercenarios aunque estos, sorprendidos al parecer, juraban no haber tenido parte en ello. De nuevo volvieron las tensiones.

También se encontraron huesos roídos y tumbas abiertas en el cementerio.

La gente dice oír gruñidos por la noche, como de animales salvajes. Se habla de brujería judía. Los pocos judíos que hay en la aldea están controlados y vigilados. Esto último llevaba tiempo sucediendo, pero últimamente con más frecuencia.

El barón se encuentra sin efectivos, no esconderá su decepción al ver a los recién llegados Pjs. El esperaba una tropa para poder expulsar a los mercenarios (y quitarse el problema de un plumazo). Los jugadores le explicarán los problemas que tiene el conde. El noble no tiene más remedio que aceptar las soluciones que le puedan ofrecer los jugadores en sus investigaciones.

Ahora los mercenarios han montado un campamento fuera de la aldea, pero a algunos se les puede encontrar en la posada de la aldea emborrachándose. No descuida su disciplina y suelen ir bien armados, haciendo guardia durante la noche.

El grupo de jugadores ya puede investigar si quieren.

En la aldea, hablando con la gente:

► Nadie ha visto nada. Hay quien dice que los mercenarios han sido contratados por los judíos los cuales practican hechicerías en el cementerio. (Falso)

► Aunque don Diego colabora apostando guardias en la aldea, cerca de las viviendas de los judíos, lo cierto es que no han visto nada. (Verdadero)

► En la aldea hay una casa en ruinas, parece que se incendió hace tiempo. Si preguntan a los campesinos más viejos, sabrán que perteneció a una "perra judía" acusada de brujería, fue desterrada y quemada su casa. Por cierto, si algún Pj es judío o se sospecha de serlo, recibirá insultos de algunas viejas y se le tratará con menosprecio.

► Como ya saben los Pjs, los almogávares se alojan fuera de la aldea. La gente no los puede ver a raíz de lo ocurrido. Su jefe es un tal Alonso, pero al que más se le teme es a Manel, su brazo derecho. El hombre frío y calculador, acabó con tres soldados del barón en la refriega que hubo anteriormente. Si se quiere ahondar más en el tema y se sacan las tiradas necesarias de Elocuencia, se enterarán de que Manel ha contactado con algunos aldeanos, si se le entregan 2000 monedas, tratará de convencer a Alonso y a los demás de que se marchen del lugar. El trato se haría mañana por la noche. Los campesinos sólo han podido reunir 500 monedas. No todos los que lo saben están de acuerdo. El barón (que está informado) se niega en redondo. Si no consiguen el dinero para la noche siguiente, atacarán entonces a los mercenarios.

El grupo puede visitar a los almogávares si lo desea. Serán recibidos con suspicacia. Les demandarán que busquen allí y les pedirán que suelten sus armas, si quieren entrar en las tiendas. Si los jugadores se ponen tontos, es fácil que tengan que lamentarlo...

Alonso los recibirá con indiferencia en su tienda. Dirá que no sabe nada ni le importa. Sus hombres son inocentes. Empezaron los aldeanos. Ellos tan sólo están de paso. Permanecerán aquí un tiempo. Semanas o meses: hasta que se aburran.

Al anochecer, en el castillo, el barón les preguntará sobre sus progresos. Si había algún Pj judío y está presente, notará que el barón Diego lo trata con especial aspereza. Invitará al grupo a cenar con él y su familia. Será un

banquete digno de un rey y quizás excesivo. Cada uno se sentará a la mesa según su rango y posición. Hará sentar al Pj judío alejado del resto. Esto será bastante evidente. Puede que los Pj protesten de forma abierta. El barón se limitará a decir "los buenos cristianos separan las malas hierbas" si se demuestra que el pequeño colectivo judío tiene algo que ver con lo hechos, no dudará en castigarlos de forma ejemplar.

De la familia del barón, no se puede sacar nada interesante durante la cena.

► Si el grupo interroga a don Diego respecto a lo del trato con Manel, responderá que eso no tendrá lugar. No piensa rebajarse a un trato con chusma mercenaria. Son sus tierras y nadie tiene derecho a desautorizarle. El noble dirá estas cosas de una forma un tanto forzada. Si alguien le tira Psicología, se dará cuenta de que está nervioso y oculta algo. Se le puede sonsacar con Elocuencia y tacto que en realidad está muy preocupado por la situación. El barón no tiene efectivos suficientes para expulsar a los almogávares. No se atreve a dividir sus fuerzas y salir del castillo, donde se siente seguro. No tiene dinero. Sus arcas están llenas de deudas (debido a las malas gestiones y a su política de total despilfarró) si se sacó la tirada de Psicología anteriormente, se darán cuenta de lo cobarde e incompetente que es don Diego.

No tendrá reparos en pedir a los jugadores que le saquen las castañas del fuego. Ofrecerá 4 de sus mejores soldados para que junto con el grupo, se enfrenten a los mercenarios (y él esperará noticias dentro de su castillo, claro). Los jugadores son libres de hacer lo que quieran.

Visita nocturna

Esa noche, una figura embozada subirá ágilmente por las murallas del castillo, sorteando a los guardias y se introducirá por una de las ventanas que dan a los pasillos de los dormitorios. En silencio, se colará en la habitación de Diego, forzando la puerta, el noble no está en ese momento. El barón no pudiendo conciliar el sueño, se ha ido al salón a sentarse cerca de la chimenea a que su escriba le lea algo. Quien sí está es Lola, su mujer.

Media hora más tarde se dará la alarma en el castillo. Todo el mundo se levanta sobresaltado. La mujer del barón ha sido asesinada. En la habitación se puede contemplar la obra del asesino: La víctima yace en la cama degollada, en un mar de sangre. El barón de rodillas y en silencio abraza a su desconsolado hijo, volviéndole la cara hacia sí. Los jugadores deberían examinar con atención la escena:

► Si se saca Otear, se descubrirá un crucifijo roto, a los pies de la cama. Pertenecía a la baronesa y está lleno de sangre.

► Si se saca Medicina, se averiguará que la muerte ha sido hace muy poco. Menos de una hora.

► Si examinan el corte usando Medicina, deducirán que fue practicado con una hoja pequeña y muy afilada. Como un estilete, por ejemplo.

Los soldados buscarán por todo el castillo rastros del posible asesino. Es posible que aún permanezca en su interior. Estén o no los jugadores con ellos, encontrarán huellas de una sola persona en el patio.

A la vez que buscan, el barón ordenará a tres soldados que den una batida por los alrededores de la zona. Pueden ir los Pjs si quieren.

No encontrarán nada en las cercanías del castillo. Si bajan al pueblo esa noche a echar un vistazo, se toparán en la posada con la mayor parte de los almogávares que se están divirtiendo con las mozas del pueblo y emborrachándose. Tratarán al grupo con indiferencia. Sin embargo, contestarán a todas sus preguntas. No saben nada de lo ocurrido (es cierto). El posadero afirma que llevan horas allí. El hombre dice la verdad. Los mercenarios no llevan cuchillos pequeños ni estiletes ni nada que se le parezca. Varias tiradas de Psicología lo confirmarán si hace falta.

Tampoco nadie en el pueblo tiene ese tipo de hojas afiladas, salvo el médico que es judío, por cierto. Esto lo sabrán de boca del posadero o de cualquier otro campesino.

Si preguntan sobre el médico, les informarán que también hay una curandera en las afueras. La gente prefiere acudir a ésta última antes que ponerse en manos de un judío. Es una anciana llamada Marta y vive a dos horas de camino. Se sabe que el párroco no se llevaba bien con ella.

Lugares de interés

En realidad lo que hay en el cementerio son gules, como se imaginara más de uno. Son la mitad -1 que los Pj. En manos del Dj queda la resolución del encuentro de estos seres y los posibles combates. No tienen NADA que ver en la aventura.

► No hay nada de interés en la iglesia. Si van al campo de cultivo donde se produjo la primera muerte, descubrirán con Rastrear o Buscar una cruz rota y un cuchillo de tamaño normal. Examinándolo con atención se observarán rastros de sangre seca en su hoja. Dicha cruz pertenecía al mercenario muerto. Será difícil que los jugadores descubran esto como no sea llevando los trozos ante sus compañeros almogávares.

En casa de Marta, la curandera:

Vive en una modesta cabaña hecha de adobe y madera cerca de una laguna. Al lado de la casa hay una tumba con una lápida. Si alguien la examina detenidamente, descubrirá que tiene un símbolo torpemente cincelado en la piedra, si alguien es judío o ha tenido trato con estos, sabrá que el símbolo representa una estrella de David. Si nadie conoce bien a los judíos, servirá una tirada de Teología con un malus del 50% o CULx1 en su defecto.

Marta es una vieja ataviada con colgantes de todo tipo (entre ellos, tiene una cruz).

Tratará amablemente a los Pj siempre que estos se muestren amables y corteses de primero (Elocuencia) y contestará a todas sus preguntas. Así podrán enterarse de que hace días vino un hombre embozado durante la noche, pidiendo que le curase una herida en el brazo. Era un hombre alto y delgado vestido completamente de negro. Ella le curó y el hombre se marchó tan rápido como llegó en dirección a la aldea.

Si se le pregunta a la curandera por la tumba judía, contará lo siguiente:

Recuerda que hace bastante tiempo un día de lluvia, un niño pegó en su puerta pidiendo socorro para su madre. Fui al lugar donde me indicó entre sollozos, y cuando llegué, vi a la madre, malherida, que yacía moribunda a



un lado del camino. La llevé a casa como pude y traté de salvarle la vida. Se había ensañado con ella. Tenía heridas en la espalda y en la cabeza. Mostraba muchos moretones en los brazos y piernas y había sido brutalmente violada. Le pedí al niño que me contara lo sucedido. Me dijo que un guerrero montado a caballo y con una espada le pegó a él y luego le rompió la ropa a su madre y la pegó mucho. Se echó encima de ella y le hizo mucho daño. Después cogió la espada y cortó a su madre. Examiné detenidamente las heridas de la espalda. En realidad eran dos profundos cortes que formaban una cruz. La mujer murió finalmente en mis brazos. El niño, con el corazón destrozado, se fue corriendo entre llantos, perdiéndose entre la lluvia. No pude hacer nada para detenerlo. La mujer era judía. Luego me enteré por la gente que se llamaba Rebeca y la habían desterrado de Piedrales, acusada de brujería. No supe el nombre del niño.



Es posible que los jugadores acudan antes o después a ver al médico, un judío llamado Zacarías. Vive en el vecindario judío. Hombre culto y cuidadoso en su trabajo; recibirá al grupo con desconfianza. Responderá mecánicamente a las preguntas. Afirma no saber nada. Este hombre oculta algo. Con una interpretación convincente y las tiradas necesarias, hablará finalmente, aunque sea a las malas. Hace un par de semanas desapareció un estilete de sus utensilios de trabajo. Cree que fue uno de sus pocos pacientes. No hace mucho que está en la aldea y no ha recibido muchas visitas. Si a los PJs les interesa, facilitará una lista de los pacientes que ha tratado. Casi todos judíos.

Si se tiene Leer/Escribir 30% o más no hace falta tirar para leerla.

Felipe, aquejado de fiebres
Elias, contusiones
Jeremías, fractura
Ananías, contusiones
Jacob, descalabramiento
David, hemorragia
María, parto
Fernando, úlcera

Se supone que el grupo visitará a cada uno de ellos:

- Felipe: Hombre tranquilo y ocupado. No busca problemas y no sabe nada.
- Elias: De profesión sastre. Hombre de talante abierto hasta que recibió una paliza. Desde entonces no quiere saber nada de nadie. Lleva un estilete en el cinto. Lo usa para cortar telas.
- Jeremías: Hombre muy atareado. Tampoco sabe nada.
- Ananías: No quiere hablar con los PJs. Se mostrará hostil si estos insisten. Por otra parte, no sabe nada que ayude en la investigación.
- Jacob: Mismo caso que Ananías.
- David: judío converso. Es el dueño del campo donde se encontró el cadáver del mercenario. Vive sólo. Si el grupo va a verle, nadie abrirá la puerta. Todo está cerrado. Si entran furtivamente, descubrirán el cadáver de David sentado en una mesa, degollado y con los ojos abiertos. Con Medicina, descubrirán que fue asesinado hace unas veinte horas. Parece que fue sorprendido mientras cenaba. Aún tiene los cubiertos en la mano. Tiene una herida en la frente, muy similar a la que tenía la baronesa.
- Si alguien se fija en la mesa (Otear, si hace falta) observará unas señales hechas por el muerto con el cubierto. Son sólo dos letras: FJ
- María: mujer feliz con su marido y cinco hijos. No sabe nada.
- Fernando: Si van a su casa, verán un mendigo por la zona que se aproximará a ellos a pedirles limosna, cualquier cosa que le den lo agradecerá efusivamente. Parece que la casa está vacía. La puerta está cerrada con llave. El mendigo que se ha sentado cerca de allí, les dirá que Fernando Jiménez es un joven comerciante que está de viaje de negocios.

Si los PJs piensan entrar en la casa, lejos de la vista de la gente y pasan las tiradas necesarias, encontrarán evidencias de que Fernando es judío. En un arcón hallarán un jirón de tela envuelto en un trapo. Tiene un escudo



bordado con una cruz roja en su interior. El trozo de tela es de buena calidad.

Es posible que esto le suene a algún personaje si se alojó en el castillo, porque sacando una tirada de Memoria lo confirmará. Es el escudo heráldico del barón Diego Aguaza. Si quieren interrogar al mendigo, no lo encontrarán por ninguna parte.

Si van a ver al barón, lo encontrarán algo indispuerto. Han hecho llamar al médico judío. Si alguien examina al noble (Medicina, Primeros aux.), comprobará que sufre dolores estomacales y tiene sudores fríos. Parece que ha sufrido una intoxicación.

Algo más tarde, ya anocheciendo, aparecerá un hombre alto y delgado que dice ser enviado de Zacarías. Lleva todo lo necesario para atender al enfermo. Pedirá estar a solas con el barón. Este hombre ES EL ASESINO. Actuará en completo silencio: le tapaná la boca y le clavará con un golpe seco el estilete en la frente, que le causará la muerte instantánea, le dejará un corte profundo en forma de cruz, si tiene tiempo, romperá todas las cruces que haya en la habitación.

Si alguien estuviera presente, simulará darle un calmante (en realidad es una dosis especial de cianuro que tarda algunos minutos en actuar) y luego se despedirá diligentemente. En cinco minutos escasos se apagará la vida de Diego Aguaza, barón de Piedralejo.

Puede ser que haya algún Pj por allí en ese momento. Si se fija en el aspecto del ayudante del médico, les sonará la cara de haberla visto antes. Memoria ayudará a recordar que están en lo cierto: Es el mendigo que vieron antes. Es posible entonces, evitar este nuevo asesinato.

Si se cree descubierto, bajará por la ventana del dormitorio del barón desliziándose por una cuerda que tenía preparada. Intentará hacerse con un caballo de los establos y huir a la desbandada, aprovechando la posible confusión que se generará.

Se puede comprobar si Zacarías ha mandado a algún sustituto yendo a su casa. Lo encontrarán con que se disponía a ir al castillo en ese momento. Aclarará las dudas de los Pjs. El no ha mandado a nadie en su lugar.

De una forma o de otra, se conseguirá una montura y huirá hacia la casa de la curandera. Una vez allí dará a conocer su identidad a Marta: Es el hijo de aquella mujer judía que trató de salvar la curandera hace ya mucho tiempo. La buena mujer lo aceptará pese a todo y lo esconderá en su casa hasta el día siguiente, ocultará al caballo, si ha traído uno consigo. Por la mañana, Samuel, que es su verdadero nombre, marchará a Burgos a comenzar una nueva vida. No sin antes dejar algunas flores en la tumba de su madre.

Tú, que mágicamente, aligeras los viejos huesos, del borracho rezagado, pisoteado por los caballos ¡Oh Satán, ten piedad de mi larga miseria!

Si se examinan los alrededores del castillo, hallarán un rastro en solitario que se aleja del camino, en dirección a la casa de Marta. Serán necesarias varias tiradas de Ras-trear. Las huellas se cortan cerca de la casa de la curandera. Si preguntan a Marta, les dirá que pasó un jinete al galope y tomó dirección sur.

Puede que noten un cierto nerviosismo en las palabras de la anciana.

Cerca de allí hay huellas de cascos de caballo que llegan hasta la laguna. En ese lugar encontrarán al animal atado a una rama. Allí es posible encontrar nuevas huellas humanas semiborradas, que vuelven a la casa (tiradas con malos correspondientes, si hace falta).

El asesino estará escondido en el tejado de la casa. Desde allí observa todo que ocurre. Bajará cuando los Pjs pasen de largo. Es muy probable que esto no ocurra. Entonces procurará asesinarlos uno a uno, o en el mejor de los casos huir en uno de los caballos del grupo, siempre y cuando no estén vigilados y procurando no hacer ruido. De todas formas esto último se deja a discreción del Director de juego. Lo ideal sería poner en tensión a los jugadores con un asesino vigilante que espera su oportunidad pacientemente observando si registran la casa o se quedan haciendo guardia durante la noche para pillarlos por sorpresa o separarlos. No tendrá piedad con nadie. Evitará si puede, matar a algún Pj judío. Evidentemente los jugadores no se quedarán así como así dejándose matar y se espera que hagan algo al respecto.

Marta no quiere sangre y procurará convencer al grupo de que se marchen para que no descubran al judío. Tampoco hará nada por impedir las acciones de Samuel. Intentará quedarse al margen si es posible.

Historia de Samuel

Fernando Jiménez es en realidad un judío llamado Samuel. Es el hijo de aquella desdichada mujer que acusaron de bruja, por que hubo malas cosechas en aquellos años. El cura, con la aprobación del barón Diego de Aguaza, galvanizó a las gentes contra la única judía que había entonces en el pueblo. Joven y viuda no tenía nada salvo su hijo que lo quería de manera casi enfermiza. Los vecinos con el cura a la cabeza, procedieron a echarla no sin antes prenderle fuego a su "impia morada".

La pobre mujer y el niño partieron de la aldea una mala noche de lluvia. La fatalidad quiso que se encontraran con Diego, que volvía de cazar. El noble sabía todo lo concerniente a la judía y puesto que había sido un mal día de caza, decidió que todavía podía divertirse un poco. Así que "castigó personalmente" a la presunta bruja. La azotó y la violó delante del niño. Le hizo una marta en la espalda con el filo de su arma, parecida a su blasón, es decir una cruz roja. Una cruz de sangre. El niño viendo aquello, trató de forcejear con el barón pero éste se lo quitó de encima de un manotazo. Samuel, sin embargo le desgarró un trozo de capa (donde estaba cosido su escudo familiar). El noble, harto ya de tanta diversión, montó en su caballo y se marchó. El niño, abatido, fue en busca de ayuda a la cercana casa de Marta...

Cuando vio como fallecía su madre, algo además de su corazón, se rompió en su interior. El trauma le duraría para el resto de su vida. Desde entonces alimentó una psicosis contra los cristianos. Los odiaba a muerte. Vagabundo y solitario, se buscó la vida en diferentes ocupaciones. Acompañó por ejemplo a un grupo de artistas de



circo, aprendiendo algunas cosas. Fue ayudante de un prestigioso carnicero judío, estuvo en una sastrería, etc... Años más tarde, volvió a Piedralejo para vengarse de los cristianos que repudiaron y mataron a su madre. Se disfrazó y se hizo pasar por el comerciante cristiano Fernando Jiménez y se instaló en la aldea. No llevaba ningún tipo de arma para evitar suspicacias.

Su oportunidad llegó cuando pasado el tiempo, llegaron los indeseables almogávares. Samuel aprovechó la circunstancia cuando presenció un altercado entre uno de estos y un campesino. Se las ingenió para conseguir el estilete del médico y encontrarse a solas con aquel mercenario. Ambos lucharon en un sembrado que pertenecía a David, un judío converso. Samuel fue herido en el forcejeo pero se deshizo del almogávar. Lo que no sabía es que David presenció lo ocurrido y fue comentándolo por el pueblo, pensando que había sido un campesino escaltado. Ya que no logró verle la cara, Samuel averiguó esto más tarde, y temiendo que finalmente recordara cosas que lo comprometerían, resolvió asesinarlo. En el último momento, David logró reconocerlo y agonizando consiguió escribir las iniciales del supuesto comerciante: Fernando Jiménez.

Luego asesinó al párroco. Samuel había hecho creer a sus vecinos que se iba de viaje de negocios y se disfrazó de mendigo sentado cerca de su propia casa, así quedaría totalmente al margen de todo lo que ocurriera.

Cuando se introdujo en el castillo, quería matar a Diego, pero el barón sufría de insomnio y abandonaba la habitación para irse a sentarse cerca del fuego. El acceso a la sala no era fácil porque estaba bien vigilada. Sin embargo se dio cuenta de que podía matar tranquilamente a la esposa del noble. Luego vertió un líquido en la copa que el barón tenía en el dormitorio y se marchó. Se

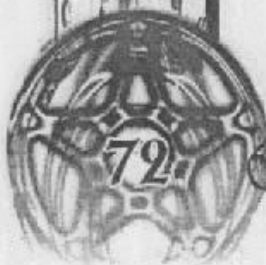
trataba de una dosis retardada de unas hierbas que provocan fuertes dolores en el vientre sin llegar a ser mortales, pero cuidadosamente preparadas para que tuvieran efecto dieciséis horas después de su consumo.

Para entonces, Samuel ya estaba esperando acontecimientos escondido en la casa del médico. Confiando en que se cumplieran sus previsiones. Así vio como un soldado del castillo habló con Zacarías. Enterándose de la conversación, cogió lo necesario y partió disfrazado en dirección al castillo, a toda prisa, para llegar antes que el médico y así acabar su venganza personalmente, asesinando a Diego.

Final y recompensas

Los almogávares: Si se le paga a Mamel lo acordado, hará que se vayan de la aldea para no volver. Si los jugadores trazan un plan alternativo, echarlos a espada: por ejemplo, se deja al libre albedrío del D.J., teniendo en cuenta que los mercenarios son una docena, están mejor entrenados y hacen guardias durante la noche, si caen la mitad o más de ellos, el resto huirá. Recordemos que pueden contar con cuatro soldados del barón y la ayuda de algún campesino que otro, si se le convence por las buenas o por las malas.

- ▶ Si logran expulsarlos o hacer que se vayan: 15 p.ap.
- ▶ Si matan a los gules del cementerio: +10 p.ap.
- ▶ Si logran descubrir al asesino y es apresado o muerto: +35 p.ap.
- ▶ Si evitan el asesinato de Diego de Aguaza: +10 p.ap.



Dramatis Personae

Diego de Aguaza, barón de Piedralejo.



FUE	15	Altura	1'07 m
AGI	10	Peso	77 kg
HAB	15	Apariencia	19 (Normal)
RES	20	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	5	RR	60 %
CUL	10	IRR	40 %

Armas: Espada normal 60% 1D8+1+1D4

Armadura: Carece (dentro del castillo).

Cota de maila (Prot. 5) (fuera del castillo).

Competencias: Otear 50% Mando 40% Cabalgar 60%

Soldados del barón



FUE	15	Altura	Variable
AGI	15	Peso	Variable
HAB	20	Apariencia	Variable
RES	20	Arm. Nat.	Carece
PER	12		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza corta 50% (1D6+1+1D4)

Espada normal 50% (1D8+1+1D6)

Escudo 60%

Armadura: Peto de Cuero y Casco

Competencias: Otear 45% Escuchar 50% Memoria 10% Rastrear 35%.

Almogávares



FUE	15	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	20	Apariencia	Variable
RES	20	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Hacha de mano 65% (1D8+2+1D4)

Espada corta 50% (1D6+1+1D4)

Ballesta 60% (1D10+1D6)

Pelea 45% (1D3+1D4)

Armadura: Cuero con Refuerzos con casco

Competencias: Cabalgar 60% Otear 50% Escuchar 55%

Esquivar 45% Tortura 40% Lanzar 35%

Manel, almogávar interesado en un trato



FUE	20	Altura	1'78 m
AGI	20	Peso	86 kg
HAB	10	Apariencia	17 (Normal)
RES	20	Arm. Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	64 %
CUL	10	IRR	36 %

Armas: Maza pesada 92% (2D6+1D6)

Espada corta 50% (1D6+1)

Pelea 45% (1D3+1D6)

Armadura: Cuero con Refuerzos, sin casco.

Competencias: Esquivar 60% Discreción 60% Otear 45% Leyendas 30% Elocuencia 30% Mando 30%

Campesinos, judíos y demás



FUE	10	Altura	Variable
AGI	18	Peso	Variable
HAB	18	Apariencia	Variable
RES	20	Arm. Nat.	Carecen
PER	16		
COM	5	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armas: Clásicos aperos de labranza 40% (2D4+1)

Honda 50% (1D3+2+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Otear 40% Buscar 50% Con. Plantas 30% Con. Animales 45%

Las fichas de Zacarías, el médico judío y Marta, la curandera, quedan a gusto del Director de Juego.

Samuel/Fernando Jiménez, el asesino.



FUE	10	Altura	1,81 m
AGI	20	Peso	71 Kg
HAB	20	Apariencia	14 (Normal)
RES	18	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR	40 %
CUL	12	IRR	60 %

Armas: Estilete 80% (1D3+1+1D6)

Cuchillo de cocina 80% (1D6+1D6)

(cogido en casa de Marta)

Pelea 60% (1D3)

Armadura: Carece

Competencias: Trepar 75% Esquivar 70% Saltar 60%

Elocuencia 50% Escuchar 60% Discreción 75% Otear

50% Buscar 60% Forzar Mecanismos 65% Robar 60%

Correr 60% Escondarse 75% Disfrazarse 75%.

Habilidad Especial: Es ventríloco. Puede dirigir su voz a otro punto o hacer que provenga de su vientre.

Manuel Romero Ocaña,
a 13 de noviembre de 2000



Manus ex ignis

*...los hombres
querrán morir
y no podrán...*

Aventura para un grupo de aproximadamente cuatro personajes. Es recomendable que algún personaje tenga conocimientos de magia (o sea capaz de documentarse) para hacer frente y comprender el peligro que los amenaza, aunque no del todo imprescindible.

Terdonya Opitea seis años atrás

En el pueblo pesquero de Terdonya Opitea, en algún punto indefinido de la costa catalana, hubo una vez un rico comerciante criado entre religiosos navarros, que se llamaba Txetxu Maquelas. El comerciante, culto y emprendedor, consiguió poner tres barcos a su servicio que cada vez que salían a alta mar traían las bodegas repletas de pescado.

Era tanta su suerte y su dicha que pronto casó con una muchacha guapa de la zona de la que estaba profundamente enamorado.

Quiso el destino que una vez que la mujer de Txetxu saliera al bosque en busca de ciertas hierbas para sus remedios caseros, sufriera de las iras de una bestia irascible con cuerpo de hombre y cabeza de cabrón (en realidad un cinocéfalo) que la violó con saña repetidas veces antes de volver a las profundidades del bosque.

Para que su honrado y respetado marido no se sintiera ofendido y sabiendo por las leyendas de la zona las grandes posibilidades de engendrar un hijo de la bestia, cuando regresó al hogar le hizo el amor y pronto le anunció que había quedado embarazada.

El nacimiento del retoño que Txetxu creía suyo fue celebrado en toda la comarca con una gran fiesta.

Lo que ignoraba la muchacha es que el hijo del cinocéfalo, en un principio normal, tornaría a bestia salvaje a la edad de seis años.

Cuando el niño empezó a demostrar sus deformidades, Txetxu cayó en desgracia y empezó a visitar y a hacer llamar a médicos y clérigos para salvar a su hijo, sin saber con exactitud qué podría ocurrirle. Un hombre de tez oscura, muy peludo, bajo y encorvado le reveló, siguiendo las indicaciones de un legajo antiguo de brujería cual era el mal de su hijo, y Txetxu se hundió del todo, imaginándose a su mujer atacada de aquella manera tan íntima por una bestia de tal magnitud como la del cinocéfalo.

Le compró el libro al hombre, que no tardó en desaparecer, y se puso a investigar entre sus páginas. Entre invocaciones a demonios, hechizos extraños y descripciones de monstruos, no encontró ningún remedio para salvar a su hijo, quien una buena mañana abandonó su cálido hogar para vivir su vida en el bosque, lejos de la gente, en la soledad de la naturaleza.

El pueblo, que ya murmuraba cosas sobre el matrimonio, se mofaba a sus espaldas sobre la cornamenta del mercader y extendía la creencia de que la mujer se veía con la bestia todas las semanas en las oscuridades del bosque. Txetxu, entre las penalidades de su hijo, la pérdida del respeto bien merecido del pueblo y las investigaciones de

ciencias oscuras, acabó perdiendo la cabeza e ideando un plan para vengarse de todos los habitantes de Terdonya Opitea que se reían de él...

Las intenciones de Txetxu

Txetxu está estudiando convocar a Frimost para que destruya el pueblo y con él, a todos sus habitantes, así no habrá nadie que recuerde la ofensa del hijo bastardo. Según el legajo en el que basa todas sus investigaciones, Frimost es el padre de las venganzas y estará contento de revolver las aguas del mar, desencadenar los vientos sobre Terdonya Opitea y hacer caer granizo y rayos mientras el pueblo arde a manos de seres del averno.

Antes de hacer el complicado aquelarre a Frimost, el brujo tiene que sembrar el terror por doquier para demostrar ser merecedor de las atenciones del demonio, con lo que ha puesto en marcha un plan para demostrar su lealtad... el que lo lleve a cabo o no, depende de los personajes...

Cada vez que Txetxu cumpla una de las instrucciones, se levantarán vientos salvajes durante unos minutos. Alguien especialmente supersticioso podría escuchar una carcajada profunda y lejana que trae el viento...

Ambulatio Umbra

El libro que vendió aquel brujo se llama Ambulatio Umbra (caminar por las sombras) y está escrito en el siglo XI por alguien que se hace llamar Aristarco de Birmingham, quien se empeña en asegurar que todo lo relatado allí es verdad, siendo la mayoría una patraña o verdades a medias. Está lleno de ilustraciones, sortilegios, remedios, consejos, relatos e invocaciones, que unas funcionan y otras no. Es una fuente de futuras aventuras e ideas para el master. En la parte que nos ocupa (la invocación a Frimost), el libro apunta varias pautas que el invocador debe seguir en los días anteriores al ritual para ser escuchado por el demonio, y recibir de él pequeños favores.

Las instrucciones previas vienen a ser:

- ▶ A un hombre santo la vida le has de quitar, esparciendo su sangre y renegando de su fe.
- ▶ Odios y envidias debes extender y quince muertes de ese modo provocar.
- ▶ Debes conducir a la muerte dolorosa al amor de tu vida, ofreciendo su alma al demonio.
- ▶ Nombre has de ganarte, ser famoso por sembrar miedos y temido por hacerlos realidad.
- ▶ Antes del ritual, Frimost te nombrará una víctima que tendrás que sacrificar, únicamente valiéndote del terror.

Viernes 9 de mayo de 1225

Las alegrías de "Peppino"

La noche de marras, justo antes de que se inicie el plan de Txetxu, los personajes llegan al pueblo, ya sea por barco o por tierra. El como llegan los personajes y qué vienen a hacer aquí depende del director de juego y de los intereses propios de cada personaje. A lo mejor son naturales de Terdonya Opitea, o tripulantes de un barco averiado que ha echado amarrias en su puerto, vienen buscando trabajo o de camino a cualquier otro lugar.

Terdonya Opitea es una villa pequeña a la orilla del mar, con su puerto, sus barquitos pesqueros, sus alarazanas, su plaza de mercado, su iglesia (dedicada a San Rafael) y multitud de casitas apoltonadas sin sentido. No está





incluida dentro de ninguna ruta comercial importante, pero en la zona abundan numerosas especies piscícolas, y además la venta de este pescado no sólo se realiza en la villa y comarca, sino que también llega a ciudades del interior, en salazón o ahumado. De diversos pescados se obtiene una grasa de diversos usos, como disolvente, lubricante e incluso como combustible para alumbrado. Sin lugar a dudas, Terdonya Opílea empezaba a quitarse la caraja y a apuntar como un importante puerto...

Los personajes a destacar en la comunidad son el ya nombrado Txetxu Maquelas, el pescador más afamado y respetado, el recientemente muerto (como veremos) cura Beato de Santillana; la autoridad en el pueblo, Pancraco el "cojo", un hombre gordo y medio ciego, Renata, su mujer y regente de una casa de comidas y dormitorios sin mucho éxito cerca del puerto, y la familia Del Piero al completo, procedentes de Córcega, muy cerrada y conflictiva.

Una de las primeras personas que verán, será a un alegre borrachín, que con una jarra de vinacho se acercará a ellos contando unas gracias y presentándose como Giuseppe del Piero, que dice estar celebrando que los padres de una de las jóvenes del pueblo le han dado la mano de Cándida, su amor de toda la vida. Les invitará en una tabernucha cerca del puerto donde les atiende una mujer mayor, que se llama Regina. Borracho perdido, Giuseppe se irá poco después, aunque un personaje preocupado por él o que pase una tirada de descubrir, le verá durmiendo la mona en el suelo cerca de la taberna.

Se quedarán solos con Regina, quien no habla nada bien sobre el joven. Le llama "Peppino", y cuenta que viene de una familia que siempre ha tenido problemas con la gente de Terdonya. Disputas sobre tierras, presuntos robos de gallinas, cabras y diferentes asaltos a la propiedad están en el curriculum de tan "honorable" familia. Dice no entender cómo los padres de Cándida han aceptado la boda con "Peppino", a no ser que estén tan empobrecidos y tan desesperados como se niegan a reconocer...

En esa misma taberna tienen alojamiento, muy barato y decente.

Cuando se vayan a la cama, se levantará una repentina y momentánea ventisca que podría pasar como una simple anécdota, de no ser porque en realidad indica el primer paso de Txetxu para la consagración de su plan...

A un hombre santo la vida le has de quitar

Como ya se ha comentado, una de las indicaciones del libro obliga a Txetxu a matar a un hombre santo (una mujer también valdría, pero eso no lo especifica). No teniendo a mano a nadie mejor, Txetxu opta una noche por entrar en la casa del cura, matarlo a hachazos extendiendo su sangre por todos suelos y paredes, haciendo una pira con los muebles y quemando la Biblia en la chimenea... La muerte de Beato de Santillana no se notará hasta la mañana siguiente, cuando no asista a la misa matutina y vayan a llamarle a casa, o bien los personajes pueden haber oído gritos del cura pidiendo ayuda, y encontrarse con un cura con la cabeza abierta y una extraña figura que se escabulle entre las sombras...

El escándalo estallará en el pueblo, los hombres perderán las ganas de hablar y las mujeres ganarán en prácticas de genuflexiones y rezos por las esquinas.

Nadie se ha tomado muy bien la muerte de Beato, y todo el mundo la interpreta como una señal de futuras desgracias, así que se ponen en marcha para buscar un culpable...

No podrán dar sepultura al cura ya que no hay otro párroco que oficie los sepelios. Están a la espera de que venga otro de un pueblo cercano...



Sábado 10 de mayo de 1225

Odios y envidias debes extender...

Txebeu aprovechará la muerte del cura para hacer creer al resto del pueblo que la familia Del Piero está detrás de ello, con el fin de provocar una rencilla en toda regla que acabe de manera sangrienta, como recomienda el Ambulatio Umbra.

Hace unos días Txebeu se introdujo en las tierras de los Del Piero y robó ciertas cosillas (un hacha y una camisa) para dejarlas en la escena del crimen. El hacha clavado en la testa del pobre Beato apuntará los primeros dedos sobre "Peppino", y la camisa ensangrentada bordada con las iniciales de Giuseppe Del Piero, abandonada en un callejón, desatará las iras de los más violentos.

La única coartada de "Peppino" está en los personajes, que deberán decidir si dan la cara por él o no. Una decena de rudos pescadores irán al barco de los Del Piero armados con cualquier cosa (un buen madero o barra de hierro, un gancho de pescar, unas redes para atrapar al "asesino" y cosas así). En el barco encontrarán a "Peppino" con una resaca del quince que no sabe el porqué de tanto alboroto. Con él estará su padre Maximiliano, y sus hermanos, Tonino y Ramazzo (éste último especialmente alto y fornido).

Tratarán de llevarse a "Peppino" acusándolo de hereje y asesino, a lo que Ramazzo responderá con un "Nessuno insulti a qualcuno della mia famiglia" y lanzando por la

borda un arcón de madera lleno de morralla, acaba con la vida de Pascual "el listo" y Txerna.

El resultado de esto es el inicio de una pequeña guerra que acaba con el abordaje del barco por parte de los pescadores, que pierden a otros dos efectivos ensartados por Ramazzo y con la muerte de éste descalabrado por un buen porrazo asestado por el hermano de Pascual.

"Peppino" consigue huir y Maximiliano y Tonino son prendidos. Los pescadores emprenderán (ahora comandados por Pancrazio, que aunque no ve apenas nada sigue teniendo la voz profunda y dotes de mando que tenía en su juventud) rumbo a casa de los Del Piero, y los personajes instigados a tomar cartas en el asunto ofreciendo su hombro para detener al asesino (aunque no pasará nada si se niegan). En todo caso, si deciden defender por las bravas a "Peppino", serán atacados inicialmente.

Si intentan dialogar y tratar de convencer a la gente de que el joven anoche estaba tan borracho que no podía haber sido él quien matara al cura que le iba a casar en breve con Cándida, no serán escuchados, y puede que alguna vieja loca los acuse a ellos.

Tonino intentará zafarse de los pescadores, asfixiando hasta la muerte a su captor. Inmediatamente, Maximiliano y Tonino son muertos a golpes por los demás.

Ya van ocho muertes, y un ligero viento se está levantando, aunque todavía no es importante.

El infierno de los Del Piero

"Peppino" corre a esconderse en su casa, habitada por otros cinco hermanos (más pequeños que él), tres hermanas, la madre y el abuelo.



Si el director de juego lo estima conveniente, "Peppino" puede acudir a ellos pidiendo ayuda y confesando que ha sido él quien le robaron esa camisa y el hacha. Se hacen fuertes en la casa, atrancando todas las entradas y salidas por advertencia de Giuseppe. Los de Terdonia Opileca no se andan con chiquitas, y de manos de Pancrazio, que ya tenía ganas de quitarse de en medio a los Del Piero, prenden fuego a la casa. Los gritos empiezan a surgir desde dentro y mientras el abuelo saca la cabeza por la ventana para respirar y es apedreado, los personajes tienen total libertad para intentar salvar a alguien o sumarse al linchamiento... Si no logran salvar a nadie, las muertes serán un total de diecinueve, con lo que se ha cumplido el plan de Txeitu, levantándose una ventisca importante que dura unos quince minutos... Si salvan a "Peppino" o a alguien de la familia Del Piero, se marcharán del pueblo en cuanto puedan, ya sea mar adentro o poniendo tierra de por medio...

Informaciones complementarias

Los personajes estarán un poco alejados de la historia, ya que realmente no forman parte de la trama. Se corre, pues, el riesgo de que se tomen a la ligera todos los sucesos y actúen como meros observadores... También puede ocurrir que quieran marcharse del pueblo. Si han venido a arreglar el barco, los últimos jaleos acontecidos han retrasado su reparación, si venían buscando trabajo, en el cementerio hay bastante por ahora, y se necesita suplir a los pescadores muertos después. Si estaban de paso, el mal tiempo, con esas ventiscas repentinas, desaconseja la partida. Como forasteros, pueden ser invitados por Pancrazio a permanecer más tiempo echando una mano a las familias que han quedado sin hombre que traiga nada de comer, intentando incluso casar a algún personaje con una moza casadera. Incluso Cándida, la prometida del malogrado "Peppino", puede pedir caridad a los personajes para que limpien el nombre del italiano, ya que aunque su familia siempre ha estado envuelta en un halo de delincuencia menor, Giuseppe era un alma noble, ingeniosa y emprendedora, incapaz de matar a nadie, y menos al pobre padre Beato. Seguro que escuchan de boca de alguien la historia de "la bestia cornuda que corre por el bosque fornicando con mujeres y que de cuando en cuando asalta ferozmente una bodega", y que Pancrazio ofrece una recompensa por su cabeza. Además, según se va cumpliendo las instrucciones marcadas en el Ambulatio Umbra, Txeitu va adquiriendo ciertas "características especiales", con las que Frimost dota de vez en cuando a sus allegados... Cuando mata a Beato, su sombra no le obedece en lo que marca la naturaleza, y se mueve caprichosa, a su propio entender. Cuando se cumplan las quince muertes provocadas por su culpa, todo el pelo de su cuerpo adquirirá un color rojizo que se hará patente paulatinamente. A lo mejor algún personaje alcanza a ver alguna de estas bonitas "cualidades" entre la multitud que quemaba la casa de los Del Piero, o en una de las idas y venidas de Txeitu, quien, por cierto, está llamando a gente de fuera "de confianza" que conoció cuando buscaba remedio para su hijo para realizar el aquelarre a Frimost, ya que se necesitan diez personas como mínimo. Estas personas son miembros de la Novus Ordo Seclorum, organización de la que se habla más adelante.

...muerte dolorosa al amor de tu vida...

A estas alturas, Txeitu se plantea realmente a quien quiere más, si a su hijo monstruoso y huido o su mujer, Milagros. Siempre quiso mucho al que creía su hijo, pero después de que la verdadera historia saliera a la luz, no le cabe ninguna duda de que es a su esposa a quien más quiere.

Milagros es una mujer cariñosa, obediente y fue muy guapa en su juventud, aún hoy tiene rasgos esbeltos. Si no hubiera sido por la intromisión del cinocéfal, su existencia hubiera estado colmada de una felicidad absoluta. La noche siguiente a la muerte de don Beato, aprovechando que Milagros duerme, la baja al sótano con mucho cuidado y la ata en una silla, vendándole los ojos y amordazando su boca.

Pasará la noche quemando sus pies con unas brasas, arrancando su pelo con unas tenazas, pinchando diferentes partes de su cuerpo con un fino estilete y diversas torturas de ese estilo...

La locura de Txeitu alcanza su punto álgido y la abandona, moribunda, en el sótano, desahogada, casi desahogada, quemada y desencantada de la vida.

Milagros, sacando fuerzas de donde no tenía, abandonará la casa de madrugada y se arrastrará hasta la casa más cercana, la fonda de Regina (casualmente es donde duermen los personajes) y aporreará la puerta.

Regina chillará como un diablo al verla y alertará a todo el mundo. Los personajes todavía podrán llegar a verla vivir, intentando decir algo apenas audible. Alguien especialmente dispuesto a oír a la pobre Milagros que pegue la oreja a su boca, podrá descubrir que dice "yo le quería". Morirá sin remedio pocos instantes después de la llegada de los personajes, levantándose en ese preciso instante una nueva ventisca, mucho más fuerte que las otras dos, cubriéndose el cielo de nubes y rompiendo a llover suave pero incesantemente.

Txeitu Maguelas será avisado inmediatamente de lo ocurrido (nadie llegará nunca a sospechar de él, ya que siempre ha sido una persona coherente), a quien, contrariado por la inoportuna fuga de su difunta esposa, no le cuesta mucho llorar tan tremenda pérdida.

Asegura haberse acostado en el mismo lecho que ella y no percatarse de su ausencia. Achaca entre gritos y maldiciones su desgracia al maligno (no le falta razón), a los fantasmas de los Del Piero, a los personajes si hace falta, a su hijo perdido en el bosque y a cualquier cosa que se le ocurra, cayendo después derrotado sobre el suelo mojado, golpeando con furia los charcos.

Su pelo está notablemente rojo ya, y sus manos están adquiriendo una nueva maldición: todo lo que toque con las yemas de los dedos, empezará a arder...

El día siguiente amanecerá igual de lluvioso que acabó el otro, con el cielo encapotado y gotas de agua finas y frías abnegando todo poco a poco.

Los personajes se percatarán fácilmente de que al pueblo irá llegando gente extraña, que sin detenerse en ningún sitio van directamente a la casa de Txeitu, entrando sin llamar (la puerta está quemada).

Son figuras casi siempre vestidas de negro, con mirada huidiza, encorvadas y entradas en años...

No responderán a ninguna pregunta que se les haga, y si lo hacen, será de manera esquiva. Son brujos con los que ha contactado Txeitu y que vienen a participar en el aquelarre a Frimost.



Llegados a este punto, los personajes tienen razones suficientes para interesarse por Txetxu, y puede haber un encuentro cara a cara.

Txetxu los atenderá (sin tocarlos) y negará cualquier acusación, si se ponen gallitos le tocará la cara a alguno de los personajes y huirá achuchando a su fiel perro (que tiene el lomo herido por las manos de su dueño), y las próximas apariciones que hará serán en compañía, cuidándose de ser atacado, y apareciendo en los próximos entierros al final, para sembrar el terror (si los personajes no le instigan antes, acudirán al entierro completo).

Domingo 11 de mayo de 1225

Nombre has de ganarte...

Por fin llega al pueblo el párroco vecino, Bonifacio Bonafé, para dar sepultura a Beato de Santillana, Pascual "el listo", Txema, Milagros, el resto de pescadores y la familia Del Piero al completo, si los personajes no han hecho nada por impedirlo.

Si alguien se encarga de mirar el comportamiento de Txetxu (la descripción vale también si han tenido un encuentro con él posterior a la muerte de milagros), podrá ver sin mucho esfuerzo que lleva las mismas ropas que anoche, aunque un poco churruscadas, que huele fatal (a orines), tiene muy mala cara y se dobla como si le doliesen las partes pudendas.

Lo que ha ocurrido es que como todo lo que toca con las yemas de los dedos se quema, no se ha podido cambiar de ropa, y casi se inmola él solo. Aparte de eso, ha quemado parte del Ambulatio Umbra, a su perro, una mesa y cierta parte de su cuerpo que intentó sacar al aire para evacuar líquidos. Además, no ha dormido nada porque las sábanas empezaron a arder en cuanto las tocó para apartarlas... y es que el camino del mal nunca es fácil. Finalizando los enterramientos, la lluvia empieza a apretar y Bonifacio Bonafé decide continuar con la misa dentro de la iglesia, que estará atestada de gente. La oportunidad no será desaprovechada por el enloquecido y pelirrojo Txetxu.

La figura antes descrita: churruscada, dolorida, oferosa, con sombra caprichosa y con las manos muy extendidas (para no quemarse él solo), sube al altar donde está Bonifacio, que queda mudo.

Los parroquianos miran a Txetxu curiosos, y éste los mira a ellos (incluidos a los personajes), ofrece su mano al cura, que la agarra con fraternidad. Enseguida empieza a notar cómo se está quemando su mano y cae de rodillas lanzando alaridos de dolor mientras un humillo y un "fssssss" salen del apretón de manos.

La voz de Txetxu es alta y clara:

"¡Ingratos!, sois todos unos ingratos. Habéis traído la ruina a mi vida y yo traeré la ruina a las vuestras. ¡A todas las vuestras!".

Entre un sonoro "oohhhhh" y murmullos por doquier, Txetxu soltará al cura y empezará a tocar con ambas manos figuras de madera de santos, los bancos más cercanos y cualquier cosa con capacidad de combustión. La gente empezará a gritar enloquecida y a correr hacia la salida, provocando una estampida humana con numerosas víctimas de pisotones y empujones (los personajes estaban delante del todo o atrás).

Un trío de figuras de negro aparecerán entre la gente y andarán hacia Txetxu, formando una curiosa escolta,

por si alguien decide atacarle. Se internarán dentro de la iglesia, buscando una salida alternativa...

Ni que decir tiene que afuera empieza a tronar y a sacudirse el viento de una manera irracional. La risa de las profundidades es ahora casi perceptible por todo el mundo, y es que Txetxu ya es temido y odiado por más de una centena de personas...

Lunes 12 de mayo de 1225

La lucha contra el mal (sí, otra vez)

Los personajes tienen delante de ellos una amenaza importante que se ha ido fraguando poco a poco.

Cualquier personaje que supere una tirada de conocimiento mágico y que haga algo por documentarse, encajará todas las piezas y sabrá que se está gestando la invocación de un gran demonio.

Si los personajes son tan cazurros de ignorar todo o de no darse cuenta de lo que pasa, Bonifacio Bonafé sí lo sabrá, y consultando con el viejo Pancracio, decidirá plantear la situación a los personajes, ya que los pescadores están realmente aterrorizados después de lo que ha pasado en la iglesia y no quieren saber nada. La iglesia no se ha terminado de quemar, ya que el agua ha empezado a entrar por el tejado y ha apagado todo el fuego.

Los barcos no pueden salir a la mar por el temporal, y así todo el mundo está en su casa o en la fonda de Regina, comentando los últimos acontecimientos y haciendo planes para el futuro.

El ritual se celebrará mañana, ya que según el Ambulatio Umbra, los aquelarres a Frimost se deben celebrar siempre en martes.

Se necesitan seis víctimas, por lo que los de negro tendrán que hacerse con ellas.

Entrarán a saco en una casa de las afueras y se llevarán a todos los miembros de la familia, menos a un niño de once años que se esconde y observa cómo se llevan a los demás. Cuando se hayan ido, correrá a avisar a Pancracio del secuestro, y éste avisará a los personajes, pidiendo su ayuda para averiguar el paradero de los secuestrados. Igual que al principio, y a juicio del director de juego, los personajes pueden advertir esto antes (o durante) de que ocurra, pudiendo ser capaces de hacer algo por evitarlo.

Siguiendo la pista

Las víctimas del secuestro han sido seis, el viejo Fernán Osfera, su mujer, tres de sus jóvenes hijos y la cuñada de Fernán, que residía en la casa.

La casucha tiene un desorden preocupante, está vacía salvo por los cadáveres destripados de dos perros y el fuego en el hogar, que habían encendido para secar un poco el ambiente y cocer algunos alimentos. A pesar de los charcos y la lluvia, y gracias al barro, hay huellas claras de numerosos pies que arrastran pesos importantes, y que se internan en el bosque, aunque una vez dentro es difícil seguir el rastro ya que se divide en varias direcciones. Los personajes que sigan alguno de los rastros y con varias tiradas exitosas, pueden encontrar a un par de hombres de negro que han tenido la suerte de quedarse con la cuñada de Fernán y están dando rienda suelta a sus impulsos naturales en el refugio que les ofrece un frondoso árbol. O quizás tengan la mala suerte de encontrarse con un irascible cinocéfalos en busca de vino...



Novus Ordo Seclorum

Los hombres que llegan a Terdonya Opitea con el ritual cercano, pertenecen a una organización secreta y elitista (por lo tanto, no puede ser buena) autodenominada Novus Ordo Seclorum, que buscan ante todo conocimientos prohibidos y esperan con ansia y regocijo la llegada del maligno sobre la tierra (una nueva era, de ahí el nombre).

Fue un integrante de este grupo, repartido por la geografía del viejo continente quien le vendió el Ambulatio Umbra a Tzetxu Maquelas, y las figuras que vendrán a secundar el aquelarre irán llegando pronto de los puntos más cercanos.

No son guerreros, sino buscadores del conocimiento y aunque algunos son más o menos diestros en el arte de trufar, casi todos son maestros de "malas artes".

La leyenda habla de un monasterio oculto en el Píneo cuyo camino sólo es conocido por los integrantes de la Novus Ordo Seclorum, donde acumulan miles de libros, legajos y documentos en su imponente biblioteca.

A Terdonya Opitea llegará una docena de hombres. Sólo son necesarios nueve, pero no quieren arriesgarse a que le pase algo a alguno y arruinen el ritual. Para mayor información sobre sus dotes de defensa y ataque, mira las descripciones de "los hombres de negro" al final de la aventura.

De vuelta al pueblo, posiblemente con las manos vacías, recibirán nuevas noticias nada alentadoras...

Frimost te nombrará una víctima

La mañana del lunes, Tzetxu cae totalmente dormido (había ideado un sistema para dormir metiendo las manos en agua, pero cuando empezaron a cocersele, decidió despertarse y probar otra cosa). Ahora es vigilado por el más joven de los miembros de la orden, un joven al que llaman Qarzón. Si Tzetxu se revuelve en sus sueños y toca algo, él lo apagará con varios cubos de agua que tiene preparados para la ocasión.

Tzetxu tiene un sueño donde aparece Pancracio envuelto en llamas, gritando horriblemente, mientras una risa retumba como los truenos de una tormenta. Cuando se despierta, comprende que es un mensaje de Frimost, y que la víctima que ha elegido el demonio para que muera de terror es el vicario medio ciego... así que se dispone a cumplir su "recado".

Desde aquella noche, su piel ha ido adquiriendo un tono rojo esmeralda, y se ha ido endureciendo hasta convertirse en una armadura natural equivalente al peto de cuero (Prot. 1).

Observar a la figura de Tzetxu, toda roja, con las manos abiertas ya deformadas en pseudogarras y con una inquietante sombra que no para de moverse, puede provocar la pérdida de 1d6 puntos de racionalidad.

Cuando Pancracio haya hablado con los personajes y se haya quedado a solas con su mujer, se dedica a meter torpemente trozos de pan en un cuenco de leche para almorzar algo. De pronto, irrumpe en la habitación Tzetxu "el rojo" tocándolo todo e insultando al vicario miope.

Se acerca a él, que está temblando de miedo y sin tocarle, con la cara a un palmo de la suya, le escupe y le dice "des-

pídetes de la guarra de tu mujer, que hoy es tu último día de vida, vejochucho". Acto seguido, se va por donde ha venido con grandes risotadas, moviéndose como un gato. Pancracio a poco muere del susto, aunque todavía tendrá que pasar un poco más de tiempo para que el acoso de Tzetxu surta su efecto. El pobre hombre alertará a los personajes y pedirá su escolta, aumentando de por sí las tareas del grupo. Si entre los personajes hay alguien versado en las artes conscientes de lo que está ocurriendo, deducirá sin esfuerzos que es la víctima designada por Frimost, y sabrá la importancia que encierra proteger a Pancracio.

No está bien decirlo, pero si alguien mata a Pancracio, no habrá muerto a causa del terror y el aquelarre no se realizará.

Las actividades que ha planeado Tzetxu para finiquitar a Pancracio son tan recreativas y lúdicas como aparecer y lanzarle a Regina completamente achicharrada encima, amenazarle desde lejos, perseguirle a todas partes, maldecirle con una eternidad en el infierno de su mano y otras lindezas.

En un despiste de los jugadores tras varios de estos u otros encuentros a lo largo del día, y sobre todo tras la muerte de Regina, Pancracio se suicidará arrojándose al mar embravecido, destripándose él solo, mediante una horca en su dormitorio o desangrado después de cortarse las venas.

Una familiar ventisca se levantará, más fuerte que nunca (levantando algún que otro tejado y volteando algún que otro barco) y un rayo caerá en la iglesia, ya de por sí un tanto destrozada.

Si los personajes consiguen que Pancracio no se suicide, no se completarán los requerimientos que están escritos en el Ambulatio Umbra y no se celebrará el aquelarre, con lo que el martes 13 los hombres de negro abandonarán Terdonya Opitea con mejor tiempo y Tzetxu (ahora con cuernos, ojos rojos y una fuerza terrible), la emprenderá con los personajes en un combate a muerte.

Si alguien se pregunta qué ha pasado con la familia Fernán Osfera, la respuesta es que ha sido trasladada a una vieja torre romana ruínosa que está en el bosque. Los miembros de la Novus Ordo Seclorum han preparado todo para el aquelarre que se celebrará al anochecer del día de mañana.

Los personajes tienen, pues, todo el día para marcharse lejos o tomar medidas más épicas.

Martes 13 de mayo de 1225

Por el humo se sabe donde está el fuego

Una vez todo predispuesto para el aquelarre, tanto Tzetxu como los hombres de negro se refugian en la torre romana, en lo más profundo del bosque, ya que la casa de Tzetxu, además de estar casi reducida a cenizas, ya no es segura.

El mal tiempo remitirá al medio día y los habitantes de Terdonya Opitea se mostrarán divididos: unos lo entienden como la señal inequívoca de que todo ha acabado y otros, los más pesimistas, que es la calma que precede a la tormenta de verdad...

Los personajes pueden hacer una batida en el bosque para encontrar a la familia Fernán Osfera, y si preguntan por algún sitio en el bosque digno de refugio, alguien del pueblo recordará la torre como un sitio a tener en cuenta.





Si no encuentran nada ni de un modo ni del otro, a últimas horas de la tarde se producirá un fuego que eleva una gran columna de humo, delatando su posición. Los hombres de negro han pasado la mañana recogiendo leña y preparando todo para el ritual. La madera mojada, normalmente, no ardería, pero después de una imposición de manos de Txbxu el problema estará resuelto...

Si los personajes optan en algún punto de la aventura por investigar la casa de Txbxu, serán repelidos por los hombres de negro (dudosamente querrán entrar antes de que aparezcan estos tipos). Si entran cuando ya se ha ido todo el mundo al bosque, lo único que encontrarán será a un perro un poco enfurecido, casi todo quemado y un libro curioso que les llama la atención titulado *Ambulatio Umbra*...

La danza del cuchillo

El ritual empezará en el preciso instante en el que el sol acabe por ocultarse por el horizonte. La fogata alcanzará su punto álgido y los hombres de negro empezarán a ungir los cuerpos desnudos de la familia de Pedro Fernán. Dependiendo de lo que haya ocurrido con anterioridad, puede que esté la cuñada o no. Si la logaron rescatar, habrán buscado otra víctima, o tratarán de utilizar a un personaje para que ocupe su lugar. Cuando las víctimas estén preparadas, las lanzarán al fuego con inciensos que expelerán olores fortísimos. Una de ellas intentará salir del fuego cuando ardan sus ataduras y saldrá ardiendo, aunque será devuelta al "redil" si nadie lo impide. Si algún personaje presencia esto sin tomar cartas en el asunto, perderá 1d10 de racionalidad. Los brujos y Txbxu empezarán a cantar y a describir círculos alrededor del fuego, dándose puyazos unos a otros con un estilete, danzando cada vez más rápido y con dolores en el vientre. Unos cuantos caerán desfallecidos, y los más resistentes aguantarán las penetraciones con estoicismo... Si la danza del cuchillo es completada, la destrucción asolará Terdonya Opitea: el cielo parecerá caerse, habrá rayos por todas partes y los truenos no dejarán oír nada. Tres gigantescas olas, en intervalos de seis minutos cada una, engullirán la aldea con furia asesina, sin dejar ni un barco, ni una casa y ni una vida humana. Si los personajes tienen el dudoso honor de presenciar este acontecimiento, relata como mejor puedas el estruendo de la ola, los gritos de los demás, mucho agua por todas partes y abandónalos en un mar tempestuoso y oscuro, no hace falta que digas eso de que los pulmones se les llenan de agua, con el dolor que eso supone, que eso es muy trágico... A la torre romana no llegarán las olas, pero si pueden caer varios rayos (hay un 10% de posibilidades de que uno de ellos parta por la mitad a cada uno de los personajes).

Interrumpiendo la danza

La única manera de no acabar de la manera antes descrita es interrumpiendo el ritual o abortando los preliminares. Para interrumpir la danza nada mejor que la fuerza bruta. En función de la labia de los personajes, sus dotes de mando y artes de negociación, pueden venir acompañados por varios pescadores que pueden encargarse de algún brujo.

Si son listos, esperarán a que se hayan dado puyazos porque estarán más débiles, aunque se corre el riesgo de que se complete el ritual pese a su intervención... Ni que decir tiene que Txbxu luchará hasta la muerte por la causa. No así los hombres de la *Nevus Ordo Seclorum*, que huirán si ven la cosa muy mal (veniente pescadores abalanzándose contra ellos si es "ver la cosa muy mal"). Como último apunte, la maldición de Frimost llamada "manus ex ignis" o manos ardientes, pasará al personaje que le aseste el golpe de gracia a Txbxu, con todas las consecuencias que ello conlleva. Si todo acaba bien, el día siguiente amanecerá sereno y la vida cotidiana volverá a ocupar a los agradecidos habitantes de Terdonya Opitea.

Apéndices

Resfriados en la edad media

A lo largo de la aventura, los personajes se verán forzados a recorrer el mundo empapándose como los salmones remontando los ríos. Es lógico que se arriesguen a pillar una buena pulmonía (35% de posibilidades cada día) si no se andan con cuidado. Pasarán 1d6 días incubando la enfermedad y luego la sufrirá en toda regla (*ver la página 53 del manual para más detalles sobre los efectos de la pulmonía*).

El cinocéfalo

Los personajes pueden querer cazar al cinocéfalo, ya sea por la recompensa que ofrece Pancracio, porque piensen que tiene algo que ver con lo que está ocurriendo en el pueblo o vele tú a saber qué oscura mano maneja los hilos de las mentes de tus personajes. Esto constituye una aventura en sí independiente de la trama general, o entrelazada. La historia ha alcanzado tal punto de confusión que nadie repara que en realidad hay dos cinocéfalos (si no más), el que violó a Milagros seis años atrás y el joven Blas, fruto de los bajos instintos de los anteriores. La caza se desarrollará en el marco de un bosque oscuro, húmedo y sin que cese la lluvia. Tanto el cinocéfalo viejo como el joven están ocultos en sendas cuevas en puntos distintos del bosque, a resguardo de las lluvias (15% de tropezar con alguna de ellas). Si las intenciones de los personajes llegan a oídos de Txbxu, éste tomará cartas en el asunto para proteger a "su hijo", invocando a un ígneo y lanzándolo contra los personajes. Si la caza del cinocéfalo es anterior al punto de la partida donde se hace el ritual, los personajes pueden llegar a ver una torre romana muy deteriorada pero que les llamará la atención como posible refugio en el bosque.

Recompensas

Si los personajes acaban con el ritual, les podremos obsequiar con 40 P. Ap., ya sea in extremis o por abortar los preliminares a sabiendas de lo que se cocía. Si cazan al cinocéfalo, otros 5 P. Ap. Si salvan a alguien de la familia Del Piero, entre 5 y 15 P. Ap. En cuestión monetaria nada hay que rascar en Terdonya Opitea, aunque como ya se ha dicho, alguna joven moza podrá ser casada con algún personaje.

Dramatis Personae

Txetxu Maquelas



FUE	25	Altura	1'76 m
AGI	20	Peso	72 kg
HAB	15	Apariencia	25 (varia)
RES	25	Arm. Nat.	Carece
PER	18		
COM	10	RR	0 %
CUL	10	IRR	100 %

Armas: Cuchillo 80% (3D6)

Golpear 75% (3D6) (+1D6*)

Armadura: Al principio ninguna.

Luego la piel roja y dura (Prot. 1)

Competencias: Escondarse 85%, Buscar 60%, Esquivar 70%, Correr 75%, Comerciar 95%, Navegar 70%, Psicología 65%

Hechizos: Invocar Igneo, Muerte

Poderes especiales: Txetxu irá transformándose en un ser del averno según vaya teniendo éxito en su plan, como ya se ha descrito. Primero perderá el control sobre su sombra, luego su pelo se volverá rojo, sus manos quemarán todo lo que toquen, su piel se endurecerá y se pondrá roja, al igual que sus ojos. La transformación acabará con un par de pequeños cuernos rojos en la frente.

(*) Además de 1D6 extra debido a las quemaduras que infligen las manos. Existe un 25% en cada ataque de que se prendan las ropas del afectado, produciendo 1D6 cada asalto hasta que el fuego sea sofocado.

Pescadores de Terdonya Opitea



FUE	15	Altura	1'78 m
AGI	10	Peso	79 kg
HAB	10	Apariencia	13 (Normal)
RES	12	Arm. Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	75 %
CUL	5	IRR	25 %

Armas: Garrote 50% (1D6)

Cuchillo 50% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento de animales 60%, Conocimiento de plantas 50%, Navegar 70%

Miembros de la Novus Ordo Seclorum



FUE	12	Altura	1'71 m
AGI	13	Peso	67 kg
HAB	15	Apariencia	12 (Normal)
RES	17	Arm. Nat.	Carece
PER	15		
COM	7	RR	75 %
CUL	15	IRR	25 %

Armas: Espada 50% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Otear 60%, Escuchar 50%, Buscar 40%

Hechizos: Inmovilización, Parálisis o cualquier otro que el director de juego lo estime.

El Cinocéfalo Joven



FUE	18	Tamaño	1'59 m
AGI	18	Peso	50 kg
HAB	12	Apariencia	
RES	22	Arm. Nat.	Piel Gruesa (Prot. 1)
PER	20		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garras 65% (1D8+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Otear 60%, Trepar 80%, Saltar 65%, Esquivar 60%

Nota: Para mayor información sobre los cinocéfalos, mirar en la página 142 del manual (2ª edición en color).

Otras aventuras consecuentes

► Los personajes pueden tratar de liberar la maldición a quien haya matado a Txetxu, tal y como indica en el Ambulatio Umbra...

► Txetxu puede quedar vivo y el aquelarre abortado, así que puede tramar algo para vengarse de los personajes. Una vez ha conseguido los "poderes" que le ha dado Frimost, se ha convertido en una persona de culto dentro de la Novus Ordo Seclorum, con lo que podrá reclutar a más gente para que le ayuden.

► Puede volver a intentar otro ritual el próximo martes.

► La Novus Ordo Seclorum puede querer recuperar el Ambulatio Umbra, en manos de los personajes...

Este módulo fue escrito por Manuel Jim, alrededor del cuarenta de mayo del año 2001 con la única sana intención de que le resultase útil a alguien alguna vez.

Gracias a Laureja, que me corrige cuando hace falta.



Apéndices

"...Piensa también en tu compromiso a mi pacto, porque si faltas a él un momento, puedes estar seguro que te atormentaré eternamente..."

Lucifer (y le gusta recordártelo)



Balachia, Demonio menor

Se trata de un demonio menor muy poco conocido. Es un misterio a quien sirve, aunque lo más probable es que sirva a Beherito, Agaliareph, Astaroth, Silcharde o Belcebú, aunque ninguno de los mismos ha reconocido que sea subordinado suyo. Es un cortesano notable en la corte infernal, sin embargo es una auténtica pesadilla para los demonios de rango inferior, ya que una visita suya es una advertencia de que no se está haciendo las cosas como se deben y más le vale mejorar (y mucho) si no quiere entrar en la lista negra, aunque Balachia no lo diga, lo que generalmente no hace, mostrándose muy amistoso de hecho. Su cometido en el Infierno es el de evaluar la trayectoria de los demonios, poniendo a los que sean poco eficientes o negligentes con sus cometidos en una lista negra. El peor de esta lista será desterrado en el próximo lanzamiento con éxito del Abrazo de las Tinieblas por parte de un mortal. El elegido no tiene porque saberlo hasta que le toque...

Su apariencia real es desconocida (los demonios evitan hablar de Balachia, sobre todos los menores), aunque frente a mortales se suele aparecer con la forma de un familiar o amigo del que le vea, si ese familiar o amigo está vivo, o con la apariencia de un antiguo enemigo, si está este último muerto, en ambas apariciones con unos hermosos ojos de serpiente dorados, apoyado en un báculo de nudosa madera y con una sincera sonrisa que no desaparece de sus labios. Tiene prohibido pisar el mundo mortal, pero esta prohibición no evita que pueda ser invocado, pero si en algún momento toca el suelo o algún objeto conectado a ella durante su estancia en la tierra, vuelve al infierno de forma automática. Su hechizo de invocación, además de los componentes típicos, necesita de tierra del Infierno o de una puerta al mismo, que se usará para limpiar el interior del círculo de invocación donde aparecerá. A Balachia le encantan las intrigas y las estrategias retorcidas. Si se le quiere realizar una petición, en lugar de la típica tirada de Elocuencia, se le puede relatar a una partida de ajedrez, en la cual ganara quien saque un crítico o el mayor margen competencia - tirada (se aconseja no hacer trampas, Balachia no las hará). A Balachia le encanta ser invocado y tomara una actitud amistosa hacia su invocador (lo cual no quiere decir que sea sincera, Balachia es amistoso con todo el mundo). Entre las peticiones que se le puede hacer están: enseñanza de hechizos, mensajero hacia otro demonio, intercesión ante otro demonio (+25% para la elocuencia ante demonios elementales y +15% ante demonios menores, solo una vez por petición), estar presente durante el Abrazo de las Tinieblas, el préstamo de su lanza, formar parte de intrigas y jugar al ajedrez (estas dos últimas le encantan).

R/E	25	Tamaño	-
AGI	33	Peso	-
HAB	29	Apariencia	-
RES	34	Arm. Nat.	Aura (Prot. 20)
PER	42		
COM	37	RR	395 %
CUL	40	IRR	0 %

Arma: Lanza Infernal 85% (2D6)
+1D6 (por fuego/calor)
+3D6 (por Agilidad).

Competencias: Todos los idiomas al 100%, Elocuencia 125%, Ajedrez 99%, Alquimia 150%, Astrología 125%, Comerciar 75%, Conocimiento Animal 90%, Conocimiento de Plantas y minerales 110%, Conocimiento mágico 150%, Enseñar 100%, Etiqueta 100%, Medicina 75%, Leer y escribir 200%, Psicología 250%, Discreción 200%, Esconderse 200%, Mosquear al personal con su sonrisa perpetua 100%.

Hechizos: Todos, incluidos los prohibidos.

Poderes especiales:

Lanza infernal: el báculo de Balachia, al golpearlo en el suelo, crece hasta convertirse en una lanza de unos 2 metros y medio, con una hoja de extraño diseño. Al contacto con la sangre, la arma se pone al rojo, y cada asalto el portador tendrá un porcentaje igual a su RR, de que la lanza le haga 1D6+1 puntos de daño por fuego en las manos por el calor (este daño no puede ser absorbido por armaduras o auras). La lanza vuelve a su temperatura normal al limpiarse la sangre. La lanza siempre hace +1D6 al atacado, esto es sólo por si cae en malas manos.

Expandir los sentidos: Balachia puede sentir (ver, oír, etc.), en cualquier momento que lo desee a cualquier sujeto al que haya tocado y que no halla pasado una tirada de RR. El sujeto se puede dar cuenta si saca sus puntos de concentración en una tirada, aunque no lo puede impedir a no ser que saque un crítico. Animar objetos: es una forma de telequinesis. Balachia mira a un objeto (inanimado) y le ordena que haga algo, a continuación este se anima y lo hace. Este poder lo usa generalmente para mover las fichas en una partida de ajedrez, aunque también lo puede usar para cerrar una puerta u ordenar a un arma que ataque a alguien (con una probabilidad de base). Puede usar este poder para animar más de un objeto, pero todos han de ser del mismo tipo.

Tú, cuyo ojo claro conoce los profundos arsenales, donde duerme amortajado el pueblo de los metales ¡Oh Satán, ten piedad de mi larga miseria!





Banastos, Demonio menor

Ense que se era, hace mucho tiempo un ángel llamado Banastos, el mejor herrero de toda la hueste celestial. Luzbel, cuando llevaba a cabo los preparativos de su revuelta, pidió la ayuda de Banastos, la cual consiguió gracias a las alabanzas que hizo a su trabajo. Pero la cosa fue mal como ya sabemos y Dios enfurecido por la traición maldijo secretamente a Banastos de la forma más cruel: Que su trabajo nunca diese como resultado algo totalmente perfecto.

Al poco de llegar a los infiernos, un día fue a visitarlo Lucifer y le hizo un encargo muy especial: la fabricación de una armadura digna de su persona ... y de un arma que le permitiera matar a Dios. Esto, que hubiese parecido tarea imposible a cualquier demonio, lo tomó Banastos como un reto personal, así que ayudado de tres igneos: Glatka, Cansux y Ferraek, usando el fuego y los metales del propio infierno, y las almas condenadas de los más terribles guerreros como combustible de su fragua, empezó su tarea. Pero pronto descubrió que no era tarea fácil, pues por más que se esforzaba, siempre encontraba algún pequeño defecto en el arma o armadura, que le obligaba a empezar de nuevo ... y así fue, desde el principio de los tiempos, haciendo armas y armaduras una vez que completa, las desecha, volviendo de nuevo a empezar ... y dice la leyenda que cuando finalmente complete su tarea y fabrique la armadura y el arma con poder de matar a Dios, habrá llegado el Apocalipsis, el fin de los tiempos ... Banastos está siempre trabajando en su fragua, en un paraje del infierno llamada Fragua de los Sanguinarios, la cual puede ser vista desde lejos por la montaña de metal que la caracteriza. Allí, con los metales que extraen las almas condenadas (siempre fustigadas por el látigo de Glatka) de los recodos más abismales del infierno, se encuentra Banastos fabricando armas en su yunque, mientras Cansux arroja las almas condenadas de los guerreros más violentos y sanguinarios, y Ferraek recoge los restos de los mismos, los cuales usando una prensa, vuelve a reformar, para ser usados de nuevo como combustible.

Una vez Banastos ha terminado examina el arma o armadura. Si no la encuentra de su agrado, la lanza al tras, por encima de su cabeza, con el resto de desechadas (la cual ya es una gran montaña de metal). Si la encuentra de su agrado, la prueba, viajando a la Tierra en busca de un alma lo más pura y buena posible. (la cual mata de la forma más rápida (lo cual le garantiza ir al cielo...)). Con esta prueba practica evalúa el arma, la cual nunca le convence y lo enoja considerablemente, así que la aplasta entre sus manos, mientras la pone al rojo y acto seguido la lanza con todas sus fuerzas (y mala leche) al cielo, intentando alcanzar a algún ángel o al mismo Dios... pero lo único que consigue es hacer una estrella fugaz.

Un brujo quizá le interesase contactar con Banastos, para que le fabrique algún arma o armadura mágica o para conseguir alguna de las desechadas. Pero se encontraría con varios problemas:

Nunca ha tenido presencia en la tierra, ni contacto con los humanos (lo más raro a alguno de vez en cuando), con lo cual su hechizo de invocación es extraordinariamente raro. El proyecto de Banastos es secreto y así interesa que sigue siendo, por lo cual la existencia de Banastos no debería ser divulgada por parte de los demonios entre los hijos de Noe ... Si aun así, se consigue el hechizo de invocación y se lanza con éxito, pero sin conseguir un crítico, en lugar de aparecer Banastos aparecerá Nergal, el cual se presentará muy curioso con el brujo sobre sus negocios y motivos de buscar a Banastos. Si sacase un crítico, se conseguirá la invocación, pero no como se pensaba. En medio del círculo de invocación se abrirá un abismo de fuego. Banastos está muy ocupado y no acudirá famen de que no conoce los lenguajes humanos y mandará a uno de sus igneos, el cual hará de intérprete con el brujo (el brujo habla con el igneo, el igneo, en lenguaje demoníaco se lo repite a gritos a Banastos desde el borde del abismo, este responde igual al igneo, que traduce al brujo ... ni decir que la invocación se debería hacer en un sitio discreto y alejado ...). Por esto, además la tirada de Elocuencia se reduce a la mitad o incluso menos, por tanto intermediario y para colmo, el brujo tendrá que darse prisa, ya que el tiempo que el igneo de turno este de intérprete, no está cumpliendo con sus tareas y retrasando el trabajo de Banastos, el cual si se tarda mucho o la conversación no llega a nada, mandará al igneo volver al trabajo y se despedirá del brujo, con una bofetada y clásica bola de fuego.

FUE	40	Tamaño	-
AGI	80	Ecto	-
HAB	40	Apariencia	-
RES	35	Arm. Nat.	(Ver notas)
PER	23		
COM	15	RR	300 %
CUL	18	IRR	0 %

Armadura: 5 puntos por mandil de herrero, 10 Puntos por Aura de fuego (si se le ataca y se falla o no se acierta por al menos la competencia/2, el atacante sufre 10 puntos de daño por fuego).

Arma: Puede usar cualquier arma al 100%, pero normalmente prefiere usar su martillo (7D6, si se para y no se saca la competencia/2, rompe el arma).

Bola de fuego: 100% 3D6.

Competencias: Alquimia 150%, Artesanía 250%, Herrería 400%, Fabricar armamento 400%, Ingeniería militar 175%, Conocimiento de minerales 225%, Conocimiento mágico 150%, Enseñar 75%, Memoria 45%.

Hechizos: Antaño, el propio Lucifer enseñó a Banastos todos los hechizos (no prohibidos), para ayudarlo en su tarea, pero poco dado a las letras, aunque los aprendió, ciertamente lo suyo no es la magia. Cada vez que vaya a usar un hechizo, debe tirarse memoria. Caso de fallarla, no recuerda muy bien el hechizo y al lanzarlo tendrá unos insospechados efectos: aferrar a blanco erróneo, efecto contrario, menor duración, cosas raras, etc.

Poderes especiales:

Fabricar armas y armaduras: Banastos se pasa toda la eternidad fabricando armas y armaduras de todo tipo. Estas armas son de tipo demoníaco, lo que significa: doblan los malos o fuerza necesaria para ser llevada en sitio sagrado y se dividen en sitios malditos o infernales, si son bendecidas se ponen al rojo durante una hora y si se le añora agua bendita, esta actúa como el hechizo de corrosión de metales, destruyendo el arma en breve. Todas las armas y armadura demoníacas tienen algún tipo de poder demoníaco ... y uno o varios defectos. Los poderes pueden ser menores malos, más puntos de resistencia, más protección (armaduras), bonus a las competencias, bonus a las características, mayor daño mínimo, mayor daño máximo, menos fuerza para usarse, ignorar determinadas armaduras, doblar el daño frente a algunos enemigos, incombible (armas), etc más todos los que se le ocurran al DJ. Como defectos, mayores malos, mayor fuerza para usarse, malos a las competencias, malos a las características, etc, amen de todo tipo de maldiciones o prohibiciones mágicas (je, je, je).

Igneo: Banastos es un igneo, así que disfruta de todos los poderes y debilidades de los mismos, menos una: las salamandras no lo pueden matar, si lo intentasen morirían empachadas antes de poder consumirlo completamente.





Desterrados

Un desterrado es un demonio que ha sido expulsado del infierno, por no cumplir con sus deberes. Una vez se ha ejecutado el hechizo de Abrazo de las tinieblas con éxito, Balachia elige al adecuado y lo expulsa del infierno, haciendo que posea el cuerpo del ejecutante el hechizo. A partir de ahora se considerará un humano normal y corriente, pudiendo envejecer, enfermar y morir, con las siguientes particularidades:

- Su IRR disminuye a la mitad, no pudiendo pasar de ahora en adelante de 200. (si tiene más se deja en 200)
- Sigue siendo vulnerable a los poderes de fe, contra ellos sigue siendo un demonio.
- Sus habilidades serán las del blanco, pero si saca en una tirada (individual por cada característica) el valor de su característica anterior demoníaca en porcentaje, gana +1D6 en el valor de la característica del blanco y 1D10 de IRR, sin poder pasar del valor de su característica demoníaca y de 200 en IRR.
- Sus competencias quedan igual, aunque podrá aprender o mejorarlas.
- Retiene sus hechizos anteriores, pero podrá aprender nuevos. No necesita ingredientes para realizar los hechizos, pero si los usa ganará un bonus de +25.
- En caso de morir, se convertirá en un alma errante. No son almas errantes comunes, ya que están en ese estado por no poder ir al Cielo ni retornar al Infierno. Pueden volver a la vida poseyendo a un mortal, para ello el mortal debe invocarlos con un invocación de almas, o simplemente decir su nombre en voz alta y pasar una tirada de IRR (esta tirada es involuntaria). Por ello, suelen escribir su nombre en libros o en sus pertenencias como joyas y armas con la esperanza de que en caso de muerte algún incauto lea su nombre en voz alta. Para evitar este innecesario estado suelen recurrir a hechizos como Prolongar la vida, Elixir de vida, o Convertirse en Vampi.
- Pueden tener hijos, pero siempre serán engendros del infierno. Según el grado de maldad del Desterrado, serán más o menos "humanos" los hijos. Si un Desterrado se volviese "humano" en su forma de pensar, en teoría, podría tener hijos humanos (pero

con algún tipo de poder o bendición mágica), y si se volviese "bueno", hablando en términos angélicos podría tener nephilims como hijos.

► Las relaciones de los Desterrados con el infierno son en el mejor de los casos... tirantes. Todos los demonios tendrán una actitud de desprecio hacia los desterrados (incluso los lutinos). Para intentar convencer a otro demonio para que les ayude tendrán que pasar una tirada de Elocuencia -25, si la oferta beneficia a ambos (o al menos al demonio), o -50 si no es así.

Un desterrado, una vez encarnado puede actuar de tres formas básicamente: intentar recuperar su estatus ya sea haciendo maldades para llamar la atención o intentando hacer el hechizo de Abrazo de las Tinieblas (para ello tendrá que aprenderlo...), tomárselo con filosofía y vivir como un mortal (pocos lo hacen) o intentar redimirse para volver al Cielo, tarea aun más difícil que volver abajo...

El Fenicio, espíritu condenado.

También conocido como el mercader, el buhonero, el vengador, el truequista y Dios sabe con qué nombres lo conocerán en un futuro... nadie sabe a ciencia cierta quien es el fenicio. Según dice una vieja leyenda, el fenicio era un prospero y habil mercader de la antigüedad, que se jactaba de encontrar cualquier cosa, si se disponía del dinero suficiente. Un día el mercader se encontró con un rico noble, el cual ofreció un gran tesoro al mercader si le encontraba algo a su gusto. El mercader sonrió y orgulloso le dijo que le daría su propia alma si no encontraba algo de su interés, a lo que el noble (que por supuesto era el diablo) le sonrió y le dijo que así fuese. El tiempo pasaba, y aunque el comerciante le traía las mas finas mercancías, el noble siempre le sacaba alguna falta o reproche. Ya cercana la muerte del mercader, empezaba a sospechar de la autentica naturaleza del noble y del ardid que le había preparado para conseguir su alma. Así que una noche se reunió con el, y le pidió más tiempo. El noble sonrió y le dijo que "aunque le diera de tiempo hasta el fin de los tiempos, poca posibilidades tendrías", a lo que el mercader respondió rápidamente "muchas gracias señor, pues esa era la cantidad de tiempo que necesitaba". El diablo, al verse cogido en su propio juego, desapareció lanzando maldiciones. De esta forma, el fenicio vaga por la tierra, haciendo trueques, cambiando cosas por otras más valiosas, esperando que al llegar el juicio final, halla encontrado algo lo suficientemente valioso para liberar su alma de las manos del diablo...

La apariencia del fenicio, es la de un anciano, vestido con ropas pasadas de moda, que se ayuda al andar de un palo. Suele conducir un carro cargado de cachivaches, tirado de una mula de color negro.

El fenicio se dedica a hacer trueques. Nunca aceptará dinero como tal, pero si oro, joyas o gemas. Principalmente se dedica al intercambio de componentes mágicos. También cambia pociones, ungüentos y talismanes, aunque estos tienen una pequeña particularidad: solo funcionan de noche.

Incluso si a veces se le pregunta si lleva algo interesante puede cambiar la discreción del DJ... otro tipo de objeto mágico (malditos generalmente), objetos mundanos: joyas, gemas, etc (generalmente robadas) o artículos exóticos: especias, esclavos, escrituras de propiedad... Sin embargo, el fenicio es una extraordinario comerciante, que sabiendo lo mal que tiene su situación y con la incertidumbre de no saber cuanto tiempo le queda, siempre intenta conseguir el máximo beneficio, aun a costa de engañar a sus clientes o cobrarles un precio abusivo, así que quien intente llegar a un trato con el, se prepare a pagar el precio, sea cual sea ese...

El DJ se guardará siempre la última palabra sobre los trueques, sobre si el fenicio tiene aquello que se solicita o si lo podría conseguir en un plazo de tiempo, o si no puede conseguirlo, al menos de momento (realmente quizás si lo tenga pero no este dispuesto a venderlo...), así como el "precio" que solicite (tratar con el fenicio puede ser mejor que tratar con un demonio menor... pero solo un poco mejor...)

FUE	14	Tamaño	1,60 m
AGI	14	Peso	68 kg
HAB	16	Apariencia	14 (Normal)
RES	20	Arm. Nat.	(Ver nota)
PER	25		
COM	25	IRR	200 %
CUL	25	IRR	0 %





Arma: Palo 40% (1D4+4)
Zurrón 100% (Especial)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Todos los idiomas al 75%, Comerciar 250%, conocimiento mágico 150%, Leyendas 80%, Alquimia 125%, Artesanía 100%, conducir carro 100%, conocimiento mineral 125%, conocimiento de plantas 125%, Elocuencia 150%, Leer y escribir 100%, memoria 125%, Música 85%, Ocultar 100%, Buscar 100%, Ofear 80%, Escuchar 80%, Psicología 200%, Soborno 150%.

Hechizos: Condenación.

Poderes especiales: Experto en comercio: Los años le han enseñado todo en el arte del regateo. Es imposible regatear con éxito al fenicio. Si algún pj sacase un crítico en su tirada de comerciar, lo único que conseguiría es un trato justo (para variar).

Interrumpir la magia: La magia y los hechizos en activo, ven interrumpidos sus efectos en su presencia. Cualquier hechizo que se intente en su presencia falla (aunque el fenicio si puede hacer uso de ellos sin problemas).

Zurrón encantado: Si el fenicio abre su zurrón, mira a alguien y le dice: "¡Al zurrón!", si el blanco no pasa una tirada de RR, se encoge y es arrastrado al interior del zurrón. Nadie sabe que hace el fenicio con aquellos que atrapa en su zurrón...

Último aliento: Si se le mata, en su último aliento (aun cuando se le halla decapitado), lanzará el hechizo de condenación a sus asesinos.

Tú, que sabes en qué rincón de tierras envidiosas, el Dios celoso guarda las piedras preciosas ¡Oh Satán, ten piedad de mi larga miseria!

Nuevas competencias

Criptografía

La criptografía es una nueva competencia de base cultura, que permite cifrar o descifrar códigos criptográficos (desde palabras claves a intercambio de letras, números, símbolos o figuras alegóricas). Era común en la edad media, que los libros de ocultismos estuvieran protegidos criptográficamente, para evitar que magos o brujos rivales obtuviesen el conocimiento que tenían, o por simple autoprotección, a un monje no le gustaría que su abad se enterase del verdadero contenido de ese libro que tanto consulta. Además, la criptografía usada en libros de magia, estaba envuelto en un halo de misterio y magia (era practica normal, recitar conjuros o encomendarse a ángeles o demonios, para que ayudasen al lector a entender el texto). Los ejércitos de la época también usaban criptografía a un grado más elemental, para mandar sus ordenes. Como anécdota decir que el libro de claves de los ejércitos, que consistía en una relación entre palabras clave, no cambio desde la época de los Reyes Católicos hasta el reinado de Isabel II.

Para poder descifrar un texto encriptado, suponiendo que se tiene la clave, se necesitara al menos un porcentaje de 25 en criptografía, tardando en leerlo un 25% respecto a un texto sin encriptar (si el texto estuviese encriptado con un código fuerte, este tiempo podría incrementarse a 30%, 35% o 40%). Si se desea encriptar un libro se ha de pasar una tirada de Criptografía antes de empezar el trabajo, para preparar el trabajo, en lo cual se tardara una semana. Esta tirada puede tener malus (-25, -50, -75), que decidirá el propio criptógrafo, a fin de hacer su código mas fuerte. Si se pasa se puede empezar a escribir el libro cifrado, el cual tardara en escribirse un 15% mas de tiempo mas otro 15% por cada -25 de malus que tuviese la tirada (-25 15%, -50 30%, -75 45%). Si no se pasa, se puede volver a intentar con otra semana de estudio y una nueva tirada. Un crítico aumenta el malus de romper el código en -25, sin coste de tiempo adicional a la hora de escribirlo. La pifia puede hacer pensar al escritor que el código es bueno, dando luego un libro incomprensible o simplemente retrasar el trabajo un mes, antes de poder hacer una nueva tirada.

La criptografía también se puede usar para romper el código de una obra criptográfica (intentar averiguar la clave para poder descifrar el texto). Para ello, se deberá estudiar la obra durante un mes, tras la cual se intentara una tirada (oculta) de criptografía para romper el código, con los malus pertinentes. Si se pasa se da con la clave y se puede leer el texto. Si se saca crítico, se da con la clave y se reduce a la mitad el tiempo extra de lectura por obra encriptada. Si se pifia, el criptógrafo habrá cometido un error fatal: no habrá descifrado la obra, ni lo podrá hacer ya, porque el error que ha cometido le alejara de su meta cuando mas cerca este: puede seguir estudiando la obra e intentando descifrarla aunque no podrá aun cuando saque la tirada, a no ser que saque un crítico, el cual "deshará" el error, pudiendo en el futuro poder descifrarla (pero ojo, una segunda pifia destruiría cualquier posibilidad de conseguirlo, ignorando los críticos pasados o futuros...) Si simplemente no se pasa,





se tendrá que continuar, pudiendo repetir la tirada tras otro mes de estudio. Además, ya que se ha estudiado la obra, se pueden descartar opciones, ayudando a romper el código: por cada tirada fallida (ojo, que no fuese pifia), se puede reducir el malus en un 1D6. Esta reducción solo se puede dar hasta un máximo del 50% del valor original del malus.

Se puede intentar romper el código entre varios. Para ello todos deben tener como mínimo un 35% en la competencia. La ventaja que tiene es que cada uno hace una tirada y que se pueden aprovechar de la reducción de malus conseguida por otros miembros del grupo.

Puede que haya quedado un poco enrevesado veámoslo con un ejemplo:

Fray Humberto ha conseguido unas copias de las Crónicas de San Anselmo, pero para su desdicha están cifradas (y con un malus de -25, para más inri). Así, armado de paciencia y una competencia de criptografía del 60%, se dedica a romper su código. Pasa un mes estudiándola y el Dj hace la tirada. Falla, así que el Dj informa al Pj, que aunque por buen camino, aun no ha descubierto el código. El Dj tira un 1D6 y lo resta al malus, sacando un 5 y quedándose el malus en -20.

Otro mes más de estudio y una nueva tirada fallida, reduciéndose el malus en 4, quedando en -16. Otro mes y otra tirada fallida. En esta ocasión se saca un 6 en el 1D6, pero como la reducción total del malus ya excedería el 50%, se toma como 3, dejando el malus en -13, el cual ya no podrá ser reducido más por tiradas fallidas.

Otro mes más y nueva tirada, esta vez, una pifia. El Dj informa al Pj que aun no hay suerte pero sigue por buen camino (iluso...).

Otro mes y nueva tirada, esta vez exitosa, pero los errores provocados por la pifia anterior le pesan como una losa, impidiendo descifrarla.

Otro mes y una nueva tirada exitosa inútil. El Pj se empieza a mosquear, pero el Dj pone cara de póquer y le pregunta si quiere continuar...

Otro mes y una tirada crítica para variar, la cual deshace la pifia. El Dj informa que se ha descubierto un error garrafal, el cual impedía descifrar el código. Ahora que se sabe, se puede continuar con posibilidades de éxito.

Otro mes y tirada exitosa. Finalmente se ha dado con la clave y se puede leer el libro, el cual tendrá un tiempo extra de lectura del 30% por el malus. Si se hubiese pifiado otra vez, ya nunca se podría haber descifrado el código, aunque se hubiesen sacado en el futuro más críticos.

Un último apunte, como se ha visto los malus serían como máximo de -75 (-100 con un crítico). Si se desea que la obra esta aun mas protegida, con malus aun mayores, se podría conseguir si con ayuda de invocaciones se convence a un ángel o demonio, que le conceda el conocimiento de sistemas mas perfectos. Si tiene éxito, las obras cifradas con ese sistema tienen mayores malus, se tarda mucho mas en encriptarlas y aun mas en descifrarlas. Esto se debe a que estos sistemas de encriptado "sobrenaturales", no lo son tanto: son sistemas de cifrado que pertenecen a épocas futuras (años, décadas o incluso siglos mas avanzadas), de ahí el esfuerzo.

Demonología

Nueva competencia de base de cultura, una especialización de conocimiento mágico, que va mas allá aun, pues explora a los demonios, clases, jerarquías, poderes o debilidades, ... y secretos de los mismos. Además funciona también Etiqueta Infernal (para saber como comportarse) y como un lenguaje, el que posea la competencia podrá hablar con los demonios en su propia lengua: el lenguaje oscuro. Los demonios entenderán al demonólogo (aunque para ellos tendrá un acento de paleta), sin embargo este "idioma" no se puede usar con éxito entre dos humanos mas que para comunicar conceptos básicos (generalmente una palabra: alto, hola, comida, agua, etc.), a no ser que se tenga a un 101% la competencia.

Esta competencia tiene varios usos. Si se hacen unos preparativos extras de al menos media hora en la ceremonia de invocación o aquelarre de cualquier entidad demoníaca, y se pasa una tirada de demonología, se consigue un bonus de +15 a la tirada de invocación. Una vez aparece la entidad, si se pasa otra tirada, se tendrá un bonus de +15 a la elocuencia, por descubrir que es del agrado de la entidad, o la forma de comunicarse correctamente con ella, etc. Si en esta tirada se sacase crítico se recordara, algún secreto o debilidad que permitirá al demonólogo obtener ventaja y conseguir de la entidad sus servicios sin coste alguno.

Pero la demonología no solo es patrimonio de brujos. Aquellos monjes y sacerdotes dedicados al exorcismo, le vendría bien conocer la competencia. Si se saca una tirada antes de un exorcismo, el exorcista obtiene un bonus de +15 al exorcismo, por haber descubierto algo que moleste y debilite al demonio. Si la tirada es crítica, el exorcista recuerda que el demonio en cuestión tiene una debilidad fatal, quizá no soporte un salmo en concreto, el ajo, o que odie el amanecer, etc. Si el exorcista se consigue aprovechar de la debilidad, consiguiendo traer el objeto de la repulsa del demonio a su presencia, obtendría un bonus de +50 (en algunos casos incluso mas). Si no lo consigue, puede atormentar al espíritu por tener una debilidad tan tonta, ganando un bonus de +25. Este uso de la demonología, también se puede usar en el hechizo de Expulsión.



A la hora de lanzar los hechizos recuerda que:

- ⇒ Un hechizo lanzado contra un ser humano sólo se cumple si la víctima falla su tirada de Racionalidad (cuando tenga derecho a ella, claro), aunque esta tirada puede anularse si el receptor se somete voluntariamente a él.
- ⇒ Si el Ejecutante saca un resultado crítico al lanzar el hechizo, el receptor debe sacar la mitad de su RR para librarse de los efectos de dicho hechizo. Por el contrario, si el Ejecutante saca una Pifia el hechizo produce el efecto contrario al habitual.
- ⇒ Si la IRR del Ejecutante pasa de 100, los puntos restantes se aplicarán como malus a la tirada de RR del Receptor.
- ⇒ El porcentaje final para lanzar hechizos está determinado por la Irracionalidad (actual) del ejecutante menos el modificador por la dificultad del hechizo.
- ⇒ Los hechizos consumen los llamados "puntos de concentración" (PC). Representan la energía mística del mago, y se recuperan con una buena noche de descanso.
- ⇒ Cualquier personaje (practique la magia o no) tiene unos PC, iguales al 90% de su IRR. Los Puntos de Concentración se gastan igualmente, aunque no salga la tirada de dados y el hechizo no funcione.
- ⇒ A cero PC, el mago se encuentra imposibilitado para lanzar más hechizos durante ese día.
- ⇒ No se pueden lanzar hechizos con un porcentaje 0 o negativo, aunque nada impide el conocerlos.

Tabla de dificultad de hechizos y gasto de PC

Hechizos de nivel 1	IRR -0%	1 PC
Hechizos de nivel 2	IRR -15%	1 PC
Hechizos de nivel 3	IRR -35%	2 PC
Hechizos de nivel 4	IRR -50%	3 PC
Hechizos de nivel 5	IRR -75%	5 PC
Hechizos de nivel 6	IRR -100%	5 PC
Hechizos de nivel 7	IRR -150%	10 PC

Tabla de tiempo de aprendizaje de nuevos hechizos

Hechizo de nivel 1	Una Semana
Hechizo de nivel 2	Una Semana
Hechizo de nivel 3	Dos Semanas
Hechizo de nivel 4	Tres Semanas
Hechizo de nivel 5	Cinco Semanas
Hechizo de nivel 6	Cinco Semanas
Hechizo de nivel 7	Diez Semanas

- ⇒ Lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, ante lo cual, el ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción durante ese asalto.
- ⇒ Para lanzar un hechizo deben pronunciarse algunas palabras, normalmente en voz alta, y realizar determinados movimientos con las manos. Si, por las circunstancias que fueran, el hechizo se pronuncia en voz baja, se restará al porcentaje un malus del 25%. Si además no se realizan los movimientos de manos se restará un 25% más.



Tipos de hechizos:

- **Talismanes.** en los cuales el hechizo se coloca en un objeto determinado, siendo activado en el momento oportuno.
- **Pociones.** en las que los componentes materiales del hechizo deben beberse para que éste surja efecto.
- **Ungüentos.** parecido al anterior, pero los componentes deben frotarse sobre la piel.
- **Maleficios.** Son actos muy concretos que el mago realiza, para obtener resultados inmediatos, a diferencia de los tres anteriores, en los que el hechizo puede ser activado en el momento oportuno.
- **Invocaciones.** Llamadas mágicas que el mago realiza a entidades poderosas, como ánimas, demonios elementales o entidades demoníacas.

⇒ Tres grupos de hechizos, los llamados de Talismán, de Ungüento, y de Poción, constan de unos componentes que necesitan ser preparados de antemano, teniendo su función mágica "dormida" hasta que es activada por las palabras del mago. (En términos de juego, en el momento de lanzar los dados)

⇒ Un individuo con pocos o ningún conocimiento mágico puede usar un hechizo de Talismán, Ungüento o Poción (preparados por otro) si se le enseña correctamente. Deberá, sin embargo, tener al menos 50 puntos en IRR, y si no tiene un mínimo de 25 puntos en Conocimiento Mágico no podrá hacer correctamente los pases de manos, con los malus correspondientes.

⇒ Los seres irracionales no necesitan componentes para lanzar los hechizos. Los humanos, en cambio, son seres racionales, y necesitan una base física para lanzarlos.

Tabla de tiempo de fabricación de Pociones, Ungüentos y Talismanes:

% de Alquimia	Poción	Ungüento	Talisman
30 - 40%	1D6 días	1D6 semanas	1D6+3 meses
41 - 70%	1D4 días	1D3 semanas	1D4+2 meses
71 - 90%	1D3 días	1 semana	1D3+1 meses
91 - 100%	1 día	1D6 días	2D6 semanas

- ⇒ Sólo pueden prepararse 6 dosis de un Ungüento o Poción determinados por vez, y sólo un Talismán.
- ⇒ Pueden prepararse simultáneamente hasta tres tipos de Ungüentos y Pociones diferentes, pero los Talismanes requieren dedicación completa durante su fabricación.
- ⇒ Si un mago prepara un hechizo en condiciones precarias el Dj puede exigirle una tirada oculta de Alquimia. En caso de fallarla, el hechizo será inútil ya que los componentes estarán mal preparados.



Planetas y Metales



Sol
(Oro)



Luna
(Plata)



Marte
(Hierro)



Mercurio
(Mercurio)



Júpiter
(Estaño)



Venus
(Cobre)



Saturno
(Plomo)

Signos Zodiacales



Aries



Tauro



Géminis



Cáncer



Leo



Virgo



Libra



Escorpio



Sagitario



Capricornio



Acuario



Piscis

Otros Símbolos



Magia



Espacio



Destrucción



Energía



Materia



Mente



Vida



Neptuno



Tierra



Aire



Agua



Fuego

Magia Negra

"Podeis hacer, si queréis, el pacto en una habitación aislada, una choza o un viejo castillo, pues el espíritu tiene el poder de invocar allí un tesoro si le place..."

También llamada goecia o magia goética, se caracteriza por usar componentes blasfemos, esclavizar voluntades y en demasiadas ocasiones provocar la muerte. Por supuesto, es la favorita de muchos demonios y criaturas malvadas. El que los usa no puede solicitar la ayuda celestial. (Ver Santos, rezos y milagros en la pág. 104 del manual, más la extensión de Hágase la Luz en el suplemento *Ultreya*) Por otro lado, son hechizos realmente prácticos...

Hechizos de primer nivel

Malus 0%, Coste 1 PC. (+1 IRR si < 41%)

Atracción sexual
Cerradura Maldita
Discordia
Frigidez
Lámpara de búsqueda
Lujuria
Maldición

ATRACCIÓN SEXUAL

Tipo: Ungüento

Componentes: Raíz de Mandrágora, Sangre y cabellos del seductor/a. Cabellos o uñas del receptor. Un pedazo de piel de cordero sin curtir. El corazón de una manzana.

Caducidad: El ungüento conserva sus propiedades durante 1D6 días a partir de su fecha de preparación.

Duración: Los efectos sobre el receptor duran 1D10 horas.

Descripción: Los componentes del hechizo deben ser calentados en un horno de piedra, triturados y mezclados hasta obtener el aspecto de un polvillo grasiento. Este polvo, espolvoreado o untado sobre el receptor, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta irresistiblemente atraído hacia el dueño de la sangre y cabellos del supuesto seductor (El cual no tiene que ser necesariamente el ejecutante, y ni siquiera tiene por qué estar enterado del hechizo). Caso de que el "seductor" y el receptor fueran del mismo sexo, el receptor tendrá un bonus del 25% a su tirada de RR.

CERRADURA MALDITA

Tipo: Ungüento.

Componentes: tierra de una prisión o calabozo, una cadena oxidada, sangre de un prisionero, vinagre, carbón, helebora negro.

Caducidad: 1D5 semanas.

Duración: Permanente, hasta ser destruida o anulada.

Descripción: Este hechizo maldice una cerradura o mecanismo similar, dificultando su apertura. Para ello se debe untar el ungüento por toda la cerradura y pronunciar el hechizo, tras lo cual la cerradura tomará un color rojo oxidado. A partir de ese momento, cualquier intento que se haga para abrirla cerradura sin la llave tendrá un malus de -50% y aumentará la posibilidad de disparar una trampa (si la tuviese) en un 25% (o disminuirá la tirada

de Suerte de la víctima en -25%). La cerradura se podrá abrir con su llave, aunque se resistirá a ello. Si se intenta abrir con la llave se deberá pasar una tirada de HABx3 o no se conseguirá hacerlo (si pifia romperá la llave). Si no consigue abrirla con la llave, se podrá seguir intentando hasta que se consiga abrir, o se canse el usuario... (cada intento tarda unos 10 minutos aproximadamente).

La cerradura estará maldita hasta que se lance con éxito sobre ella el hechizo de **Abrir de cerraduras** (aunque la tirada tendrá un malus de -50). Si se logra, se abrirá la cerradura y se anulará la maldición de esta. Aunque no es un hechizo especialmente maligno, es considerado de goecia.

DISCORDIA

Tipo: Poción

Componentes: Óxido de Plomo, Óxido de Hierro, Tres gotas de hiel de comadreja, Sidra, Una prenda de ropa de la persona con la que queremos, que el receptor riña.

Caducidad: 1D6 días

Duración: 2D10 días.

Descripción: Se mezclarán los óxidos con la hiel y la sidra, y se dejará en remojo en la mezcla resultante la prenda de ropa, cuanto más manchada de sudor mejor. La persona que beba de esta poción sentirá inmediatamente aversión hacia la persona que se haya puesto la prenda de ropa, aunque estuviera locamente enamorada de ella.

FRIGIDEZ

Tipo: Maleficio

Componentes: Cinta negra, Cruz de plata desconsagrada, Polvo de Imán, Una moneda de plata, Hilo rojo, Bolsita de gamuza, Pelo del receptor.

Caducidad: Los componentes mantienen sus poderes mientras no se rompa el hechizo.

Duración: Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.

Descripción: Se hacen seis nudos con la cinta negra, anudándola a la cruz de plata (encima de la cual habremos orinado o vomitado, pisoteado no menos de 6 veces) junto a la bolsita de gamuza, dentro de la cual habremos colocado la moneda de plata (a la cual con un punzón habremos dibujado una cruz invertida) envuelta con pelo del receptor. Todo el conjunto lo envolveremos con hilo grueso, de color rojo. Tras pronunciar las oraciones adecuadas, lo dejaremos en un lugar donde nadie pueda tocarlo, pero que tiene que estar en el lugar de residencia del receptor.

Si éste no pasa una tirada de RR, se verá imposibilitado para hacer el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable por su compañero de cama, que pueden conducirle hasta el homicidio si éste último insiste.

LÁMPARA DE BÚSQUEDA

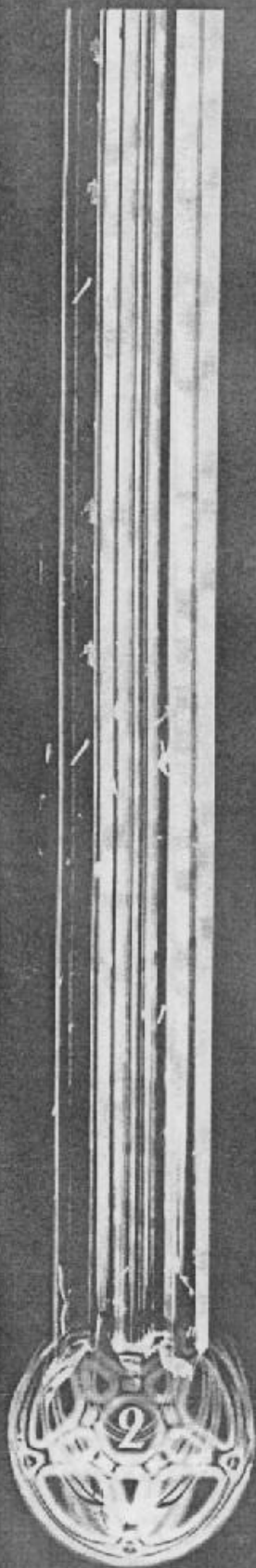
Tipo: Talismán

Componentes: Una lámpara de aceite corriente, Grasa humana, Jirón de la mortaja de un muerto.

Caducidad: El talismán no pierde sus efectos hasta que no se consumen la grasa y el jirón. Entonces debe hacerse otro talismán nuevo.

Duración: Hasta consumirse la grasa y el jirón. Aproximadamente, de una a tres horas de funcionamiento ininterumpido.

Descripción: La grasa humana se usa como aceite. El jirón de la mortaja se usa como mecha. Sirve para encon-



trar objetos inanimados. Para ello se pronuncia en voz alta, tres veces, el nombre de lo que se desea encontrar. A continuación, se empieza a mover la lámpara. Esta brillará con más intensidad al encararse en la dirección donde se encuentra el objeto que se busca.

LUXURIA

Tipo: Poción

Componentes: Hierba "preñadeira", una gota de sangre de Súcubo, agua de arroyo calentada al sol.

Caducidad: 3D6 días

Duración: 1D6 horas

Descripción: Este hechizo solamente afecta a las mujeres. La mujer que beba de la poción sentirá unos deseos irresistibles de hacer el amor con el primer hombre que vea. Además, de esa unión quedará embarazada (a no ser que su amante sea demasiado joven o demasiado viejo para ser fértil).



MALDICIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Figura de barro, Pelos o uñas del receptor, Sangre de leproso, Agua estancada, Azufre, Cuchillo que haya matado a un ser humano.

Caducidad: Permanente, hasta que alguien rompa el hechizo

Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta que el receptor muere.

Descripción: Este hechizo sirve expresamente para traer la desgracia sobre una persona concreta. Para ello se introducirán pelos o uñas de la víctima elegida en una figura de barro hecha a propósito. La estatuita se dejará secar

al sol, mojándola de cuando en cuando con sangre de leproso y agua estancada, mientras se recitan ciertas oraciones. Por último, se espolvoreará con azufre y se le dará una incisión con el cuchillo, mientras se recita la última exhortación. Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá terribles visiones en cuanto cierre los ojos, las cuales le impedirán dormir, y que le restarán cada día 1 punto a una de sus características principales (elegida de manera aleatoria). Cuando llegue a cero en todas, morirá. Si el hechizo se rompe, las características volverán a sus valores iniciales.

Este es el hechizo favorito de Guland, y lo enseña a todos sus adoradores.

Hechizos de segundo nivel

Malus -15%. Coste 1 PC. (+1 IRR si < 41%)

Dominación

Estupidez

Fidelidad

Impotencia

Maldecir una residencia

Maldición del errante

Riqueza

DOMINACIÓN

Tipo: Poción

Componentes: Unas gotas de flujo menstrual femenino

Caducidad: El componente debe usarse nada más salir del cuerpo de la mujer

Duración: Los efectos duran 1D3 x 10 días.

Descripción: Este hechizo sólo puede ser usado por una mujer, y debe usar su propio flujo para ello. Mezclado en la comida o bebida de un hombre, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta atado a ella, y la obedezca en todo lo que diga. Si la ejecutante falla la tirada, el receptor perderá 10 puntos de Cultura. Si la ejecutora saca una Pifia, el receptor morirá.

ESTUPIDEZ

Tipo: Maleficio

Componentes: Carne humana, sangre de buey

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos de este hechizo solamente pueden curarse con un hechizo de "Anulación de Maldición"

Descripción: El ejecutante coge carne humana, la riega con sangre fresca de buey y la tiene toda una noche de luna llena al sereno, recitando ciertas letanías. Al día siguiente ya puede guisarla como guste y dársela a probar a la persona que quiera perjudicar. Si ésta la come y no pasa una tirada de RR, tendrá a partir de entonces un malus de -25% a todas sus competencias de Cultura. Los efectos de este hechizo pueden anularse con un Anulación de Maldición.

FIDELIDAD

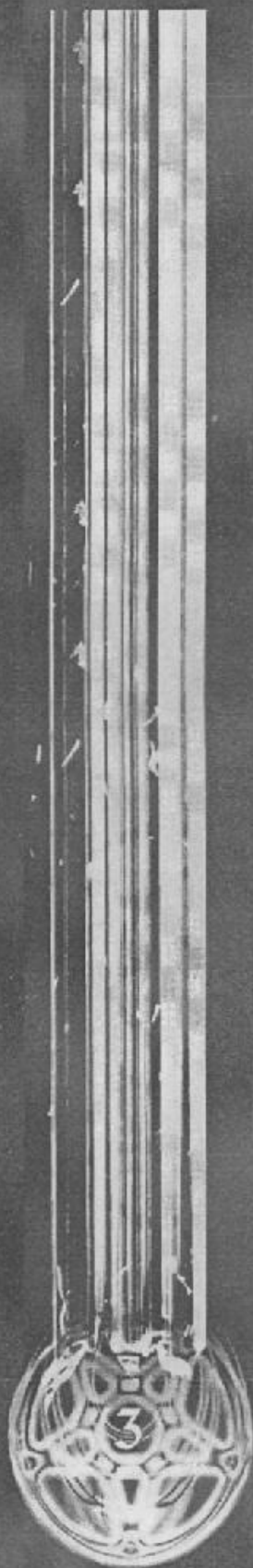
Tipo: Poción

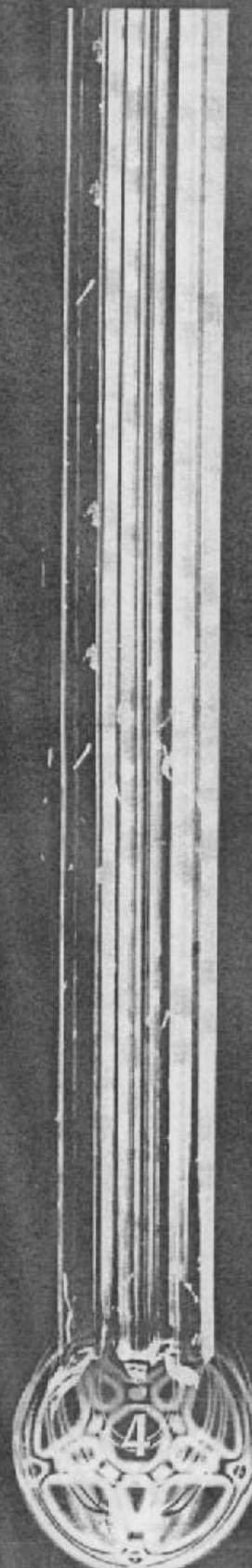
Componentes: Genitales y Médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, Vino tinto.

Caducidad: 1D4 semanas.

Duración: 2D6 días.

Descripción: Si el receptor no pasa una tirada de RR, le será imposible hacer el amor con otro que no sea aquél que le haya hecho beber la poción.





IMPOTENCIA

Tipo: Poción

Componentes: Agua, Vinagre, Flor de Trigo, Barra de hierro, Fuego encendido con madera vieja y muy seca.

Caducidad: 1D3 + 3 días, a partir de su preparación

Duración: 30 días, menos la Resistencia del Receptor

Descripción: Se mezclan el agua y el vinagre, y se macera en el líquido un puñado de flores de trigo. Se calienta al rojo vivo la barra de hierro, y se introduce en la mezcla, mientras se repite cinco veces: "Por Adonai, que la pasión se apague en (decir el nombre del receptor) como se extingue en este líquido el calor de este hierro". A continuación, colar la mezcla y hacer que el receptor lo beba antes de que pierda sus poderes. El receptor tiene derecho a su tirada de RR.

MALDECIR UNA RESIDENCIA

Tipo: Maleficio

Componentes: Carbón, sangre humana, fogoncillo de barro con Valeriana, Serpentaria, Mirto, Mandrágora, Estramonio y Laurel, Cuchillo de mango largo, Sangre de lagarto, Un sapo, Tres murciélagos, una víctima humana.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos del hechizo son permanentes a no ser que se anulen con los hechizos de Recinto mágico o Expulsión.

Descripción: Con carbón ensangrentado el ejecutor traza un círculo mágico, en el centro del cual coloca el fogoncillo de barro, con las hierbas ardiendo sobre carbonces encendidos. A continuación empieza un largo y prolongado rito (de unas dos horas) durante el cual lanza gotas de sangre de lagarto al fuego, así como un sapo y tres murciélagos vivos. Las cenizas resultantes deben mezclarse con un poco de la sangre de un sacrificio humano, y untar con ellas el umbral, una puerta o un pedazo de pared de la casa o mansión que desea maldecir. A partir de entonces sus habitantes oírán ruidos misteriosos, a ratos chillidos y carcajadas, verán como los muebles se mueven sin motivo y cómo las luces se apagan, etc. Además, todo aquél que muera en esa casa quedará condenado a residir en ella como ánima errante hasta el fin de la eternidad.

MALDICIÓN DEL ERRANTE

Tipo: Maleficio

Componentes: Los mismos del hechizo de Maldición, mas un puñado de tierra de las fronteras de los cuatro puntos cardinales del reino en el que habite la víctima.

Caducidad: Permanente, hasta que se rompa el hechizo.

Duración: Permanente, hasta la muerte de la víctima o se rompa el maleficio.

Descripción: Este hechizo es una variante del hechizo de Maldición de nivel 1. Si la víctima del hechizo duerme dos veces o mas veces en la misma casa, o si duerme a la intemperie a menos de trece veces trece (169) pasos del último sitio donde durmió (en caso de duda quedarse con el caso menos restrictivo para la víctima), sufre los efectos del hechizo de maldición, teniendo horribles pesadillas, soñando que se abre la tierra a sus pies y salen horribles demonios para torturarlo. Cada noche que pase así, puede hacer una tirada de IRR. Si la pasa sabrá de forma instintiva que puede evitar los efectos de la maldición evitando dormir en el mismo sitio. Si evita dormir dos veces o mas en el mismo sitio, dormirá normalmente, recuperando con el tiempo las características perdidas. El hechizo se puede romper mediante un Anular Maldición.

RIQUEZA

Tipo: Talismán

Componentes: Bolsa de piel de cerdo, Puñado de pedazos de carbón pequeños, Seis gotas de la sangre de un Gnomo.

Caducidad: El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguien que no sea el Ejecutor mire en su interior.

Duración: Una vez fuera de la bolsa, hasta el canto del gallo.

Descripción: Con este hechizo los pedazos de carbón que se metan en la bolsa saldrán convertidos en monedas de oro. Sin embargo, estas monedas se convertirán en carbonces encendidos, una vez fuera de la bolsa, con el primer canto del gallo. Se puede llenar la bolsa tantas veces se quiera de pedazos de carbón.

Este es uno de los hechizos favoritos del demonio Surgat, con el cual premia normalmente a quienes le sirven.

Hechizos de tercer nivel

Malus -55%, Coste 2 PC. (+3 IRR si < 66%)

Cobardía

Crear escorpiones

Descubrir a un ladrón

Deseo

Filo maldito

Filtro amoroso

Furia

Hacer olvidar

Invocar el nombre del Maligno

Sumisión

COBARDIA

Tipo: Ungüento.

Componentes: Lágrimas, sebo de un animal muerto por tortura o miedo, espinos, vinagre, meado de galo, sangre humana, carbon, cordel.

Caducidad: 2D3 semanas.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Con todos los ingredientes se fabrica una especie de vela. Se puede usar de dos formas (ver más abajo). Con cualquiera de las dos, si el blanco pierde la tirada de RR, se comportará como si tuviese el rasgo de carácter "Cobardía": sólo atacará por la espalda o a adversarios desarmados y si se ve a obligado a pelear, intentará huir, defendiéndose normalmente. Si el desdichado ya fuese "cobarde", llevará ese comportamiento al límite, tomando una actitud paranoica ante todo lo que le rodee.

Para lanzarlo se puede desmenuzar la vela y lanzarla hacia el blanco. Otra forma es encenderla y lanzar el hechizo. Todo el que permanezca cerca (o en la misma habitación) de la vela, al menos tres asaltos seguidos, deberá tirar RR o sufrir sus efectos. Si la pasa, deberá repetir la tirada cada tres asaltos que se quede en la habitación o cercanía, o sufrir los efectos. Se puede combinar mas de un ungüento para hacer la vela mas grande y que así dure más tiempo.

CREAR ESCORPIONES

Tipo: Maleficio

Componentes: Albahaca, Sangre y sesos de Aguila, Pefos o uñas del receptor.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Hasta el encuentro con el receptor.

Descripción: Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el ejecutor machaca en un mortero de bronce los componentes, enterrándolos a continuación en un lugar donde reciban de lleno la influencia del astro. A los seis días nacerá un escorpión, que buscará al receptor del hechizo para matarlo. Sólo cejará de su empeño con la muerte. Si el ejecutor falla la tirada al hacer el hechizo, sin embargo, el escorpión irá en su busca.

DESCUBRIR A UN LADRÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Una vasija con agua clara, Pedazo de cuerda de ahorcado, Sangre humana, Ramita de laurel. Cualquier objeto pequeño que se encontrara en donde se hubiera producido un robo

Caducidad: Una vez mezclados los componentes, el hechizo debe realizarse inmediatamente.

Duración: Los efectos del Maleficio duran de 1 a 3 asaltos de combate.

Descripción: El ejecutor coloca el pedazo de cuerda y el objeto "testigo" del robo. Agitar el agua con la ramita e ir echando despacio la sangre. Se formará el rostro del ladrón.

DESEO

Tipo: Poción

Componentes: Oregano, Albahaca, Eleboro negro, Vino blanco.

Caducidad: 1D4 semanas.

Duración: 1D2 horas.

Descripción: La poción se lanza en el agua del baño del receptor. Al salir de éste, y si no pasa una tirada de RR, sentirá irrefrenables deseos de hacer el amor con cualquiera, de manera desenfrenada y sin inhibiciones.

FILLO MALDITO

Tipo: Talismán

Componentes: un arma de filo que halla matado al menos una persona, sangre o cenizas o huesos o piel o pelo del objeto de la venganza o de algún familiar directo de este último (vivo o muerto), madera de un árbol de un cementerio, sangre de lechuga, el aliento de un moribundo, azufre, carbón y beleno negro.

Caducidad: Especial

Duración: 3D6 asaltos.

Descripción: Este hechizo también conocido como el filo de la venganza, o el don de Uko. Este talismán, lo puede hacer el brujo para que sea usado por otra persona (por encargo, digo). Este arma es encantada para satisfacer una venganza, y sobre todo para matar. Si se usa para otra cosa, hace la mitad de daño y se tendrá un malus de -55% a la competencia (para cortar un árbol, una cuerda, un trozo de tela, etc.)

Se debe encantar un arma que tenga filo (daga, espada, hacha...). El proceso de encantamiento terminará inscribiendo el nombre del objeto de la venganza en la hoja del filo. Una vez activado el talismán, el arma tiene un +1 al daño, añade un +1/-1 a la tirada de localización de daño (a gusto del portador) y un +1 a la tirada de secuelas, además el arma se considerará de tipo 2, a la hora de realizar paradas. Las heridas producidas tardan el doble en sanar y si se usa magia para curarlas se encontrarán con un malus de -25% a la tirada de IRR, además, contra el objeto de la venganza, o alguien que pertenezca a su familia (no política), si el ataque tiene éxito, siempre

produce secuela, y si es crítico mata a la víctima sin tirada de RR que valga. Una vez el arma halla matado al objeto de la venganza o esta halla muerto por otra causa, el filo se quebrará y el talismán perderá los poderes. Esto no quiere decir que el filo sea irrompible, se podrá romper como otro filo cualquiera (si sucede esto pierde sus poderes). Para que el talismán no pierda sus poderes debe ser afilado diariamente por su dueño, al menos durante media hora. Si no se afila algún día, la próxima que se afile, su dueño deberá usar sangre y gastar tantos puntos de vida, como días halla faltado a su tarea. Si no se afila en 21 días, el filo se quiebra y pierde sus poderes.

Si el dueño del filo es muerto, el arma tiene aun 21 días antes de perder su esencia. Si es reclamada por otra persona, esta se convertirá en su dueño y sufrirá las siguientes vicisitudes: cada noche tendrá pesadillas relacionadas con la venganza (informándole) y ganará 1 de IRR, si no pasa una tirada de RR, además si el filo no ha sido afilado, y falla la tirada de antes, se levantará sonámbulo y afilará el filo, usando su sangre si es necesario (si se da este caso gana otro punto de IRR). Estas pesadillas durarán mientras no sea afilado (siempre que sea porque su dueño no quiera afilarlo) y mientras no se ponga manos a la obra con el tema de la venganza. Las pesadillas pueden ser evitadas con el hechizo Protección contra los demonios nocturnos. Si alguna noche pifia la tirada, además aprenderá el modo de activar el talismán. Si el nuevo dueño quiere librarse del arma deberá hacer una tirada de RR normal (si la vende o la regala sin avisar de la maldición) o modificada por la IRR del brujo que encanó el filo (si la quiere romper, tirarla a un pozo, venderla o regalarla avisando de la verdad). Si el nuevo dueño no se deshace del arma y su IRR llega 100, se convertirá en un maniaco asesino empeñado en lograr la venganza (el hechizo de exorcismo todavía puede salvarlo).

Una persona que encuentre el filo puede identificarlo con una tirada de Conocimiento Mágico. Si además tiene 100+ de IRR, reconocerá al instante el arma como un objeto maldito.

FILTRO AMOROSO

Tipo: Poción

Componentes: Polvo de Imán, Sangre de Pichón blanco, Hinojo, Agua perfumada con menta.

Caducidad: 2D4 semanas.

Duración: La poción hace su efecto inmediatamente, y sus efectos no se disipan hasta pasados 2D6 semanas.

Descripción: Si el receptor no pasa su tirada de RR se enamorará inmediatamente de la primera persona que vea, una vez ingerida la poción. Si dicha persona es alguien de su mismo sexo tendrá por él/ella especial afecto. Este es el hechizo favorito de Masabakes, y lo enseña a todos sus adoradores.

FURIA

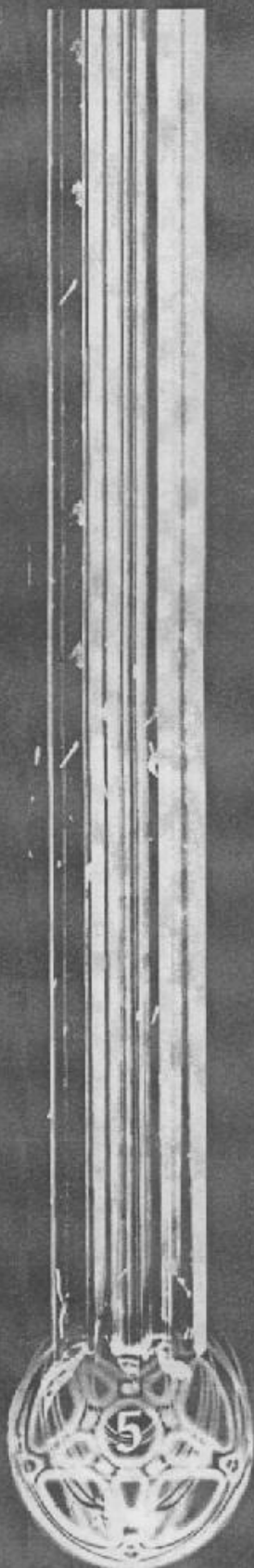
Tipo: Poción

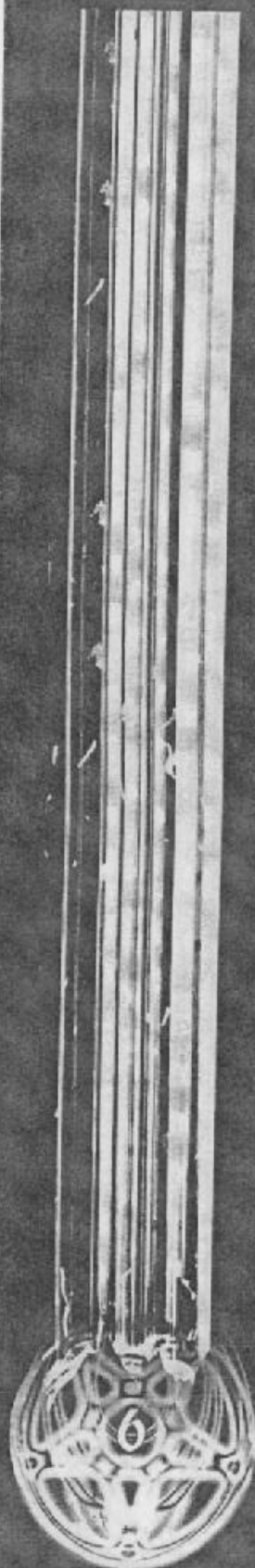
Componentes: Intestino de Lobo, Gusanos de cadáver, Uñas de cadáver humano, Pelo de oso, Seso de niño no bautizado, Cráneo de ladrón.

Caducidad: 1D3 semanas.

Duración: 1 hora.

Descripción: Los componentes se cuecen en el cráneo de un ladrón decapitado. La persona que ingiera siquiera unas gotas de esta poción, y no pase una tirada de RR, sentirá un odio homicida por sus seres más queridos, y se verá impulsada a asesinarlos de la manera más cruel y horrible.





HACER OLVIDAR

Tipo: Poción

Componentes: Romero, beleno negro, valeriana, carbón, vinagre y tres gotas de sangre.

Caducidad: 2D6 días

Duración: Permanente

Descripción: Esta poción es inodora e incolora, aunque su sabor dependerá de varios factores: si se activa la poción correctamente y el receptor pasa la tirada de RR, su sabor será muy agradable. Si se falla al activar la poción sabrá a rayos. Si se consigue activar y el sujeto falla la tirada de RR, no sabrá a nada. Si se disimula en una bebida el sabor de ésta variará según lo dicho anteriormente (así, disimulada en vino puede convertirlo en uno excelente o en puro vinagre).

Los efectos de este hechizo no se manifiestan hasta que el blanco se vaya a dormir. Al despertar de este sueño, el blanco habrá olvidado todo lo que ocurrió desde que se despertó el día anterior hasta que se acostó. Es decir, habrá olvidado el último día vivido.

Otra forma de usar este hechizo es concentrar dos dosis de la poción en una (previa tirada de Alquimia) y usar este concentrado para el hechizo. Si el lanzamiento del hechizo tiene éxito, el efecto será inmediato, olvidando el blanco todo lo ocurrido en las últimas 2D6 horas.

La pérdida de memoria es permanente y solo hay una forma de recuperarla: beber una poción de memoria antes de tres días y sacar un crítico de la competencia de Memoria (con el porcentaje que se tenga normalmente). Si no es así la pérdida es irreversible. Si el sujeto se encuentra con situaciones o personas relacionadas con lo que pasó el día anterior puede tirar Memoria con un -50. Tanto si la pasa, como si consigue un crítico, el resultado será una sensación de deja vú, pero nada más. Este hechizo se considera goecia, excepto para algunas criaturas irracionales (por ejemplo las hadas).

INVOCAR EL NOMBRE DEL MALIGNO

Tipo: Maleficio

Componentes: Ninguno.

Caducidad: N/A.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Este hechizo lo que hace es pronunciar un nombre secreto del Maligno para que ayude al mago en sus hechizos. Si tiene éxito soplará un aire frío cerca del ejecutante y obtendrá +25 a su IRR, durante la duración del hechizo. Este +25 no se tiene en cuenta si se usa el ungüento de brujas (en ese caso sería 2xIRR, y al resultado se le sumaría el +25). Además mientras dure el hechizo, el mago tendrá todos los estigmas tradicionales de los brujos: la leche se agria, el vino se convierte en vinagre, los animales no toleran su presencia, el fuego se torna azul en su presencia, no puede entrar en suelo sagrado y tendrá un -25 a la elocuencia con gente con mas de 50 de RR.

Hasta aquí lo que puede conocer el jugador, pero hay mas... Cada vez que se lance el hechizo, el DJ deberá sumar 1 a un contador que llevará de forma secreta. Este valor se multiplicará x2 si el PJ saca una pifia al lanzar el hechizo. Una vez pronunciado el nombre del Maligno, el DJ hará una tirada de porcentaje usando el valor del contador. Si la acierta, el brujo habrá atraído la atención del Maligno y este último asignará una pequeña maldición al brujo (el DJ puede elegir entre las pruebas o

estigmas de los adoradores de los demonios mayores o, lo que es peor, imaginar un castigo totalmente nuevo...). Lo bueno es que el valor del contador se dividirá entre dos. Nada impide que este hechizo se use para hacer acciones intrínsecamente buenas (como mejorar el porcentaje de un talismán de curación de enfermedades) pero al demonio no le gustará nada de nada que se use su nombre para apoyar lo que en el fondo es una buena acción...

SUMISIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Cadena, Garfio, Trozo de madera de tres dedos de largo, Pedazo de cuerda, Pedazo de tela que haya llevado puesta el receptor. Tres gotas de sangre del Ejecutor, Trozo de Pergamino nuevo.

Caducidad: Una vez preparados, los componentes deben ser usados en el acto.

Duración: 1D10 x 3 días

Descripción: Se atan con la cuerda la cadena, el garfio y la madera. Se pone entre ellos la tela manchada con la sangre, y se entierra en un hoyo de tierra. A continuación, se escribe el nombre del receptor en el pergamino y se quema en un fuego cualquiera. A no ser de que el receptor pase su tirada de RR, deberá conceder al Ejecutor todo lo que le pida, excepto descor sin sentido o que impliquen daño físico a su persona. Si los objetos enterrados son encontrados por otra persona, el hechizo se rompe en el acto.

Este es el hechizo favorito de Slichard, y se lo enseña a todos sus adoradores.

Hechizos de nivel 4

Malus -50%, Coste 3 PC. (+3 IRR si < 66%)

Alimento de Guland

Beso de Thamur

Belleza

Crear un Dibbuk

Despertar a los Muertos

Maldición del Lobisomo

Maldición de la Vela

Mano de Gloria

Nigromancia

Olor a extraño

Regalo envenenado

Robar Fortaleza

Transformación en Upiro

Tortura

Vuelo

ALIMENTO DE GULAND

Tipo: Maleficio.

Componentes: una víctima de sangre noble, un claro de tierra quemada, una noche de luna menguante, una soga que halla ahorcado al menos a seis inocente.

Caducidad: N/A

Duración: N/A.

Descripción: Se lleva a la víctima al claro, durante la noche de luna menguante. Se le obliga a cavar un agujero en el claro. Posteriormente el brujo ahoga a la víctima con la soga y entierra el cuerpo en el agujero y lo tapa, pronunciando el maleficio. Si tiene éxito, si se desentierne el cuerpo la próxima luna menguante y se le extrae el corazón, se encontrará en él una gema de gran valor (1D4 x 1000 monedas de plata).

Mientras alguien posea esta gema verá su suerte reducida a la mitad, sin que el hechizo de suerte pueda remediarlo. El uso de la gema (además de monetario) proporciona un bonus de +25% en las invocaciones de sílfos y aquelarres a Guland.

BESO DE THAMUR

Tipo: Talismán.

Componentes: Un arma que haya matado al menos a un hombre y una mujer; estaño, sangre de una criatura que el encantador haya matado personalmente (suficiente para sumergir el arma en ella, si falta necesitara otra criatura), huesos humanos, veneno de áspid.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: 2D6+1 Asaltos.

Descripción: Este mítico hechizo transfiere parte del poder de Frimost a un arma, para ayudar al brujo a extender la muerte y la destrucción. Se encanta el arma, mezclando los componentes y sumergiendo el arma en sangre durante un mes lunar, coincidiendo el comienzo con una noche sin luna. Pasado el mes, se limpia el arma y se le graba con el estaño el sello mágico de Thamur. Para activarlo, se debe recitar el hechizo y besar el sello. Mientras dure el hechizo el arma parece cobrar vida propia, moviéndose frenéticamente en dirección a cualquier cosa a la que pudiese herir o matar, lo cual dificulta en cierta medida su manejo, dando -25 % a la competencia y haciendo IMPOSIBLE que pueda ser envainada. Si el arma acierta a un blanco, vibrará o se moverá violentamente, tratando de hacer el mayor daño posible: en términos de juego, el arma hará doble daño (OJO, solo el arma, sin contar la bonificación del que la esgrime: un cuchillo 2x1D6, una espada 2D8+2, etc. Una vez activada el arma, el brujo puede darle el arma a un aliado, o intentar recogerla si ha sido desarmado anteriormente. En ambos casos, el arma tratará de dañar a aquel que quiera empuñarla de nuevo, lanzando un ataque al que la intente asir con una probabilidad de 15%. Se puede esquivar, pero si se intenta, ya no se podrá asir, aun en el caso en que la esquivase fuese exitosa.

Si en el plazo de la duración del hechizo no logra dañar a alguien con el arma (o sea que le haga al menos un punto de daño, el daño absorbido por armaduras o autos no cuenta), al terminar el hechizo el portador actual (no necesariamente el brujo) recibe 1D6 puntos de daño por fuego, localizado en el brazo que esgrima el arma, sin posibilidad de protección. Para evitar este daño, el portador podría soltar el arma antes de que acabase la duración del hechizo. (Si el DJ permite esta opción, ya se cuidará muy mucho de no decirle cuantos asaltos dura el hechizo ...)

Si el lanzador pifia la tirada, el hechizo se activa de una forma muy violenta: cada asalto el arma se le intentará ir de las manos, para evitarlo el portador deberá tirar Fue x 2, y aun consiguiéndola no podrá atacar con ella, por los violentos movimientos. Si se le escapa de las manos, intentará atacar lanzándose hacia la persona mas cercana que tenga (amigo o enemigo), con una probabilidad de 25% en este caso. Este comportamiento anómalo durará los 2D6+1 asaltos de rigor. Generalmente, este hechizo es conocido sólo por seguidores de Frimost, y el DJ no debería permitir que ningún jugador lo adquiriese al crear el PJ.

BELLEZA

Tipo: Maleficio

Componentes: Sangre y carne de doncellas hermosas.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1 mes lunar.

Descripción: El receptor del hechizo debe cubrirse el cuerpo con lonchas de carne de doncellas degolladas, y bañarse en su sangre. Así gozará de una belleza inhumana, y no envejecerá. (En términos de juego, ganará 5 puntos de Apariencia por doncella sacrificada). Deberá repetir la operación cada mes lunar, en caso contrario perderá la belleza ganada. Este hechizo no detiene el envejecimiento, ni alarga la vida. (Ver hechizo de "Prolongar la Vida")

CREAR UN DIBBUK

Tipo: Maleficio

Componentes: un animal salvaje, esclavos infieles, un arma que haya matado a un inocente.

Caducidad: No aplicable

Duración: El dibbuk permanece en la casa hasta que encuentra un cuerpo al que poseer, o hasta que un religioso hace un ritual de Consagración

Descripción: Esclavos no musulmanes han de sacrificar con el arma a un animal salvaje, mientras el ejecutante (que debe profesar la fe del Islam) pronuncia los conjuros adecuados. El cuerpo de la bestia es luego descuartizado y enterrado en el edificio o recinto que se quiera hechizar. Esa misma noche se conjurará en él un Dibbuk, que deberá vigilar el lugar protegiéndolo de intrusos (ver características del Dibbuk en Al Andalus, pág. 83)

DESPERTAR A LOS MUERTOS

Tipo: Talismán.

Componentes: Anillo de oro, Piedra negra.

Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.

Duración: Hasta la destrucción del muerto, la muerte del ejecutor o hasta que éste rompa el hechizo.

Descripción: El ejecutor debe realizar las exhortaciones adecuadas en un lugar donde haya enterrados cadáveres (por ejemplo, un cementerio). Los Muertos le seguirán y obedecerán tanto tiempo

como desee, pero hasta que no rompa el hechizo no recuperará los P.C. que gastó en activarlo.

El ejecutor sólo podrá despertar a un muerto por cada vez que pronuncie el hechizo.

MALDICIÓN DEL LOBISOME

Tipo: Maleficio

Componentes: Que el receptor acepte comida del ejecutante y que éste sea un adepto al culto de Gaeuko.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del hechizo son permanentes, hasta que muera el que lanzó el maleficio, o se rompa el hechizo con un Expulsión.

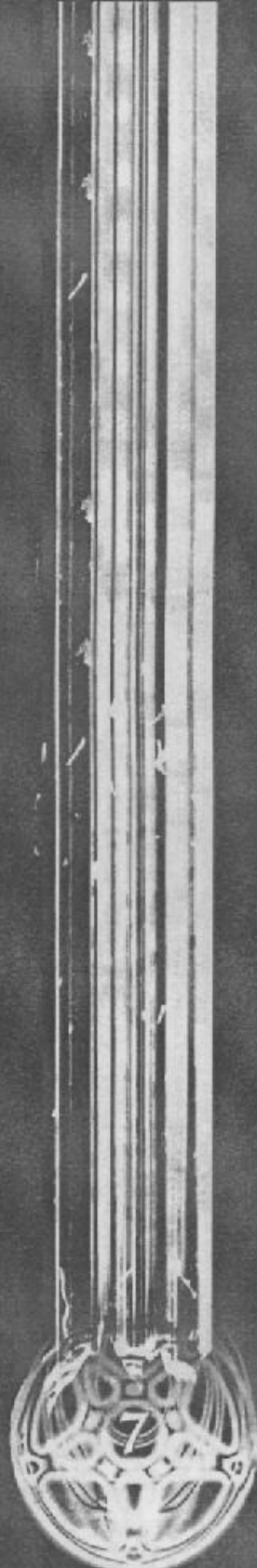
Descripción: Para lanzar el hechizo el ejecutante debe ser un servidor del Diablo. Si el Receptor no pasa su tirada de RR se transformará en un Lobisome. Es un hechizo que suelen saber muchas Meigas, que como todo el mundo sabe son hijas del demonio Agollareph

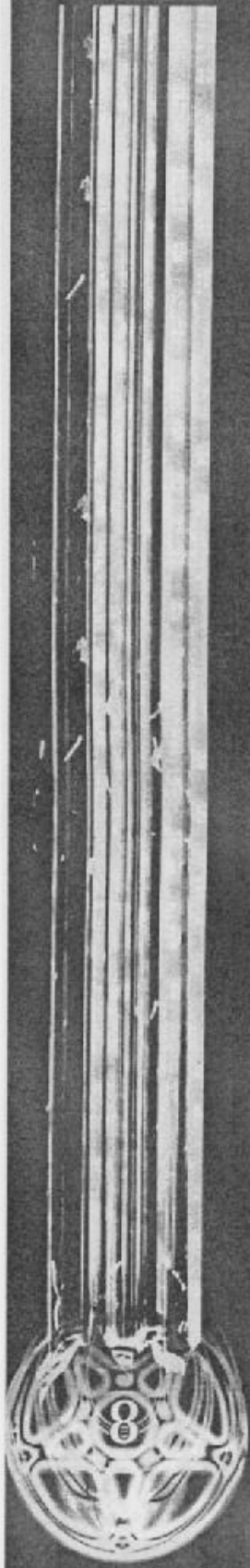
MALDICIÓN DE LA VELA

Tipo: Maleficio

Componentes: Grasa humana, pelo y uñas del receptor.

Caducidad: No aplicable





Duración: 1D6 horas.

Descripción: El ejecutor hace con sus propias manos una vela de sebo humano, e introduce dentro recortes de uñas y mechones de pelo de la persona a la que quiera matar. Luego ha de entrar en una iglesia cuando no se esté celebrando culto, ni esté ningún sacerdote en ella, orinar ante el altar y encender la vela. Esta arderá durante 1D6 horas antes de consumirse, y a medida que lo haga la salud de la víctima irá menguando, hasta que muera cuando se apague finalmente la vela.

Si la vela es apagada antes de consumirse del todo, la víctima no muere, pero nunca recuperará la vitalidad perdida. Si por el contrario la llama se apaga con agua bendita, recuperará por completo su salud... pero a costa de que la pierda el ejecutor del hechizo.



MANO DE GLORIA

Tipo: Talismán.

Componentes: Mano cortada de un ahorcado, Cinc, Salitre, Médula espinal de un galo negro, Verbena, Grasa humana y Sésamo.

Caducidad: Los efectos de este talismán no se pierden con el paso del tiempo.

Duración: Permanente, mientras esté encendida la vela.

Descripción: Tomar la mano cortada de un ahorcado y sumergirla en un vaso de cobre que contenga el Cinc, el Salitre y la Médula. Encender un fuego bajo el vaso, perfumándolo con la Verbena. De esta manera se desecará la

mano. Seguidamente hacer una vela con la grasa humana y el sésamo, la cual se colocará en la palma de la mano. Sólo quedará realizar ciertos ritos, y pintar ciertos símbolos cabalísticos en la mano. Este talismán tiene el poder de permitir una concentración óptima para el estudioso de la magia. Aquél que lea un grimorio a la luz de dicha vela no deberá hacer ninguna tirada, aprendiendo los hechizos automáticamente. Estará sujeto, eso sí, al tiempo estipulado en la tabla de aprendizaje de hechizos.

NIGROMANCIA

Tipo: Invocación.

Componentes: Un cadáver, siete clavos, un cubo de sangre caliente, tierra de cementerio no consagrada, cadenas.

Caducidad: N/A

Duración: 2D6 preguntas o una hora, lo que se desee antes.

Descripción: El nigromante esparce la tierra y coloca al cadáver en ella y lo encadena. A continuación procede a clavarle los clavos de forma ritual: uno en cada palma de pies y manos, uno en cada ojo y finalmente uno en el corazón. A continuación procede a regar con la sangre todo el cuerpo y pronuncia la letanía del hechizo. Si tiene éxito, el cadáver se reanimará, quedándose amargamente. En ese momento el nigromante podrá preguntar lo que desee al cadáver, que tendrá que contestarle. Este hechizo es similar a invocación de ánimas, pero se diferencia en algunos detalles: el ejecutante lo puede realizar sólo y en este hechizo las preguntas no se realizan al alma de la "víctima", si no más bien a los reductos de conciencia residual que quedan en el cadáver, así si el cuerpo pertenece a alguien cuya alma, a discreción del DJ, no este disponible, quizás porque el alma del muerto este en el cielo o infierno y no pueda acudir a la llamada de una invocación de ánimas, si que podría usarse este hechizo para conseguir información. Si se quiere usar otra vez el hechizo en el mismo cadáver, solo se debería volver a "regar" con sangre y pronunciar la letanía. Este hechizo no detiene la descomposición del cadáver, si el nigromante deseara que el cadáver perdure para futuras consultas, debería tratarlo alquímicamente o quizás usar el hechizo de Resurrección. En caso de pifia, el cadáver es poseído por un alma hostil, un demonio o incluso un miembro de la jauría de Dios. Este hechizo es por supuesto de goecia, y además "verídico", pues a se dio un caso de alguien que le costo la hoguera cuando oficiales de la Inquisición le registraron su casa, descubriendo un cadáver claveteado...

OLOR A EXTRAÑO

Tipo: Maleficio

Componentes: Mechón de pelo de la víctima, una muñeca hecha de piel de conejo, tierra de una lobera, sangre de animal salvaje, hiedra, el claro mas profundo del bosque.

Caducidad: N/A.

Duración: Permanente, hasta que se desentierra la muñeca.

Descripción: El brujo llena la muñeca con los ingredientes y lanza el hechizo. A continuación entierra la muñeca en lo mas profundo del bosque. A partir de ese momento, si se tiene éxito, el blanco desprenderá un extraño olor que pondrá nervioso a cualquier animal e incluso hará que este le ataque. Ganará el rasgo de odiado por los animales. Cualquier tirada que implique a un animal tendrá un malus de -25%. Además los

efectos se acentuaran en los animales salvajes, los cuales atacaran automáticamente a la víctima. A discreción del DJ también podrá afectar a seres IRR de naturaleza bestial o animal. Si la víctima intenta usar el hechizo de pacificación de fieras salvajes, fallará siempre. Este hechizo es de gocía, excepto en el caso que sea usado por Barbatos o alguno de sus adoradores y el blanco realmente se merezca el castigo.

REGALO ENVENENADO

Tipo: Talismán

Componentes: Cualquier objeto que halla estado en una tumba al menos un año, sangre de carnero, veneno de áspid, belladona, cenizas de un muerto, un escupitajo del encantador.

Caducidad: hasta ser destruido.

Duración: hasta la muerte del mago que lo activó.

Descripción: Este versátil hechizo embruja el objeto en cuestión (un anillo, una medalla, una diadema, una prenda de ropa como un jubón o camisa). Cualquiera que lleve puesto el objeto y sufra un ataque, a la hora de decidir la localización del daño, se asignará siempre el sitio donde el portador lleve "el regalo envenenado" (es decir, un anillo la mano, una medalla o diadema la cabeza, un jubón el pecho), aparte si el ataque produce secuela, el regalito añade un +1 a la tirada. Para deshacerse del objeto el receptor debe pasar una tirada de RR, o se negará a deshacerse de él.

ROBAR FORTALEZA

Tipo: Maleficio/ Poción

Componentes: Semen del receptor, Semillas de Camaleón Negro (Carlina Acaulis), Hojas de la misma planta

Caducidad: Los componentes no pierden sus poderes con el paso del tiempo

Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir sobre el receptor hasta que la planta sea arrancada.

Descripción: El semen del receptor se entierra junto a unas semillas de la planta Camaleón Negro. Estas semillas no pueden plantarse a más de 600 m. del lugar donde duerme habitualmente el receptor. Las semillas germinarán en 1D6 días. A partir de ese momento el receptor perderá 1 punto de Fuerza y 1 punto de Resistencia hasta llegar a Resistencia 0, momento en el cual morirá.

Si la planta se arranca antes de que el receptor muera el hechizo se paraliza, pero los puntos perdidos no se recuperan. El receptor tiene derecho a una tirada de RR, pero debe sacar la mitad o menos de su porcentaje para evitar los efectos del hechizo.

Se puede preparar una poción hirviendo algunas hojas de la planta, poción que permite apoderarse de los puntos robados. Se pueden beber simultáneamente pociones de varias plantas, consiguiendo los puntos de varios receptores. Sin embargo, no se pueden absorber más de 15 puntos de Fuerza y Resistencia a la vez. La caducidad de esta poción es de 1D3 horas. Su duración es de 6 h.

Tú que, incluso a los lepro-
sos y a los parias maldi-
tos enseñas por el amor el
gusto del Paraíso
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!

A diferencia de otras pociones, la preparación de esta requiere sencillamente 15 min. de trabajo.

TRANSFORMACIÓN EN UPIRO

Tipo: Maleficio

Componentes: Sangre de Upiro y Áspid. Sacrificio humano.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta la muerte del receptor.

Descripción: Aquél que desee transformarse en Upiro deberá realizar por propia voluntad determinados ritos y ceremonias, en el curso de los cuales habrá de beber un cuenco con la sangre de un Upiro mezclada con sangre de Áspid. Inmediatamente entrará en un estado de frenesí en el que se contorsionará como una gran serpiente, mientras los caninos le crecen entre grandes dolores. Una vez alcancen el triple de su tamaño normal deberá malar inmediatamente a un ser humano y beber su sangre, de lo contrario morirá, corrompiéndose su cuerpo rápidamente.

TORTURA

Tipo: Maleficio

Componentes: Pedazo de cera virgen, Cabellos, uñas o un diente del receptor, Espinas de arbusto salvaje, orina y excrementos.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Hasta la muerte del receptor, o hasta que se rompa el hechizo.

Descripción: Se reblandece la cera con agua caliente, hasta formar una figurilla de apariencia humana. (Caso de no disponerse de cera, puede fabricarse con arcilla y paja) En el interior de la figura colocaremos pelo, uñas o pedazos de diente del receptor, y untaremos dicha figura con nuestros excrementos.

Pronunciando las exhortaciones adecuadas, y los rezos al demonio Guland (ver manual, pág.150) procederemos a herir la figurilla con las espinas. Si le clavamos una en la pierna, el receptor quedará cojo. Si lo hacemos en el abdomen, tendrá dolores abdominales y úlceras. Si se le clava en la cabeza, perderá la inteligencia. Si, por último, se quema la figura, la víctima morirá en medio de terribles dolores.

Este hechizo puede romperse sumergiendo la figura en agua bendita durante siete días, destruyéndola a continuación.

El receptor puede librarse de los efectos de este hechizo con una tirada de RR.

VUELO

Tipo: Ungüento

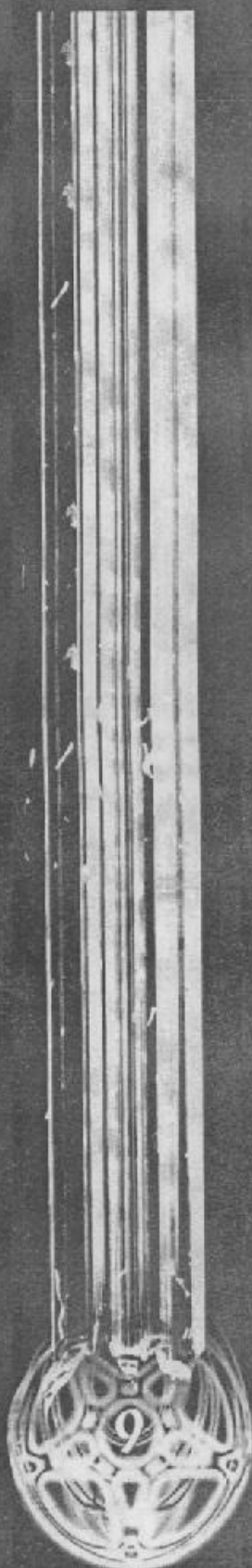
Componentes: Espudo de Sapo, Belladona, Flor de Siempreviva, Esperma de ahogado, Ceniza del hogar, Manera de carnero

Caducidad: 1D4 días

Duración: Una vez activado, el ungüento pierde sus poderes con el primer canto de un gallo que se oiga.

Descripción: El ejecutor debe untarse todo el cuerpo con el ungüento. Controla perfectamente su vuelo, yendo a una velocidad máxima de 40 km/h (unos 70 m por asalto).

El ejecutor puede hacer que alguien vuele con él, siempre que sea de talla humana y vaya untado igualmente con el ungüento. En este caso, sin embargo, su velocidad máxima disminuye a 25 km/h (42 m. por asalto).



Hechizos de nivel 5

Malus -75%, Coste 5 PC. (+5 IRR si < 81%)

Aliento del Diablo
Comoción
Crear Diablillos
Invocación de Gnomos
Invocación de Igneos
Invocación de Incubos y Súcubos
Invocación de Ondinas
Invocación de Silfos
Invocación de Sombras
Locura
Mala suerte
Maldición del hierro
Maldición de la herida
Maldición de las Strigiles
Metamorfosis
Trampa goética

ALIENTO DEL DIABLO

Tipo: Maleficio.

Componentes: el aliento de un demonio.

Caducidad: N/A.

Duración: hasta que se expulse el aliento.

Descripción: Este oscuro hechizo de goecia es el comodín de los brujos. Para poder lanzar el hechizo se debe aspirar el aliento de un demonio. A partir de ese momento, ese aliento estará almacenado en el brujo y hasta que lo expulse tendrá los siguientes inconvenientes: al entrar en terreno sagrado sufrirá tremendos dolores y deberá tirar RES x1/x2/x3, dependiendo del lugar o empezará a gritar y revolcarse por el suelo (es como si le quemasen los pulmones). A partir de tomar el aliento, la voz del brujo se volverá espantosamente lúgubre y cavernosa, sufriendo un malus de -25% a su elocuencia, a no ser que la use para intimidar con lo cual logra un +25%. Si se dirige a alguien que conozca al menos un hechizo de goecia, el brujo no tendrá modificadores.

El aliento se podrá expulsar voluntariamente en cualquier momento. Aquel al que el brujo se lo eche, sufrirá los efectos de un hechizo de goecia aleatorio (pero siempre pernicioso). Si el brujo muere sin soltarlo, se liberará y afectará a la persona que esté más cerca en el momento de su muerte o quedará flotando sobre el cadáver hasta que amanezca un nuevo día, esperando afectar a algún incauto.

COMOCIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Espeto negro de Sapo. Sangre de un

torturado. Piel de un niño no nato

Caducidad: El Talismán no pierde sus efectos con el paso del tiempo

Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran 10 +1D6 asaltos de combate.

Descripción: Una vez activado, todo aquel que se encuentre a 5 metros o menos del portador del Talismán sufrirá los efectos equivalentes a una Comoción (ver en el capt. III, Secuelas de Heridas). Tendrá un malus del 50% a sus acciones y perderá la Iniciativa. Si en el radio de acción del hechizo hay aliados del portador, éste puede hacer que no se vean afectados. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a una tirada de RR.



CREAR DIABLILLOS

Tipo: Maleficio

Componentes: huevo de gallina negra montada por gallo negro, sangre del ejecutor.

Caducidad: No aplicable

Duración: Hasta que su "amo" vaya al Infierno

Descripción: El ejecutante hace un agujerito en la cáscara del huevo con un alfiler, se pincha seguidamente en el dedo y deja que su sangre entre en el huevo, tapando a continuación el agujero con un poco de cera. Luego se lo coloca bajo la axila izquierda, para que el huevo se incube bajo su calor. Alimentándolo regularmente con su sangre acaba naciendo un Diablillo (ver descripción en *Fogar de Brucopía*, pág. 22)

INVOCACIÓN DE GNOMOS

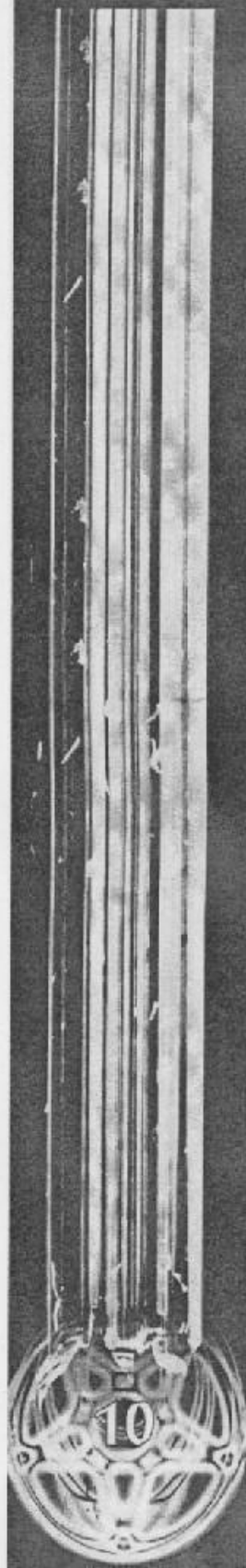
Tipo: Invocación

Componentes: Oro en polvo, o mejor fundido.

Caducidad: No aplicable

Duración: El Gnomo no estará más de una hora en la superficie.

Descripción: Verter el oro (líquido o en polvo) por una grieta del suelo, en el interior de una caverna, cuanto más profunda mejor. Sirve igualmente cualquier sala o habitación subterránea, siempre que tenga más de 100 años de antigüedad. Los Gnomos aparecerán inmediatamente. Los Gnomos no obedecerán ninguna orden directa del Ejecutante, pero siempre están dispuestos a negociar un trato. Procurarán engañar al Ejecutante, a no ser que éste tenga control directo sobre ellos (Ver *Invocar a Surgat*)



INVOCACIÓN DE IGNEOS

Tipo: Invocación

Componentes: Un fuego encendido, cuanto más grande mejor. Sangre de Salamandra, Azufre, Vino tinto.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado, o hasta el canto del primer gallo.

Descripción: Añajar la sangre de Salamandra, el Azufre y el vino en un gran fuego. Pronunciando las exhortaciones adecuadas, el fuego tomará vida, convirtiéndose en un Igneo.

Este, sin embargo, no obedecerá las órdenes del Ejecutante, a no ser que este posea control sobre él (ver Invocar a Frimost).

INVOCACIÓN DE INCUBOS Y SÚCUBOS

Tipo: Invocación

Componentes: Falo de toro, Semen de Macho cabrio

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que sea anulada por el ejecutante, o hasta que se oiga la primera campanada de la mañana.

Descripción: El ejecutante unta el falo con el semen de cabra y lo sacude, como si realizara una bendición, en los cuatro puntos cardinales. Al poco, el Incubo o el Súcubo (lo que haya llamado

el ejecutante) aparecerá en la sala saliendo de las sombras. La invocación debe hacerse dentro de una casa, nunca al descubierto, y siempre de noche, nunca de día.

Los Incubos y Súcubos no obedecerán órdenes directas del ejecutante, a no ser que éste tenga poder directo sobre ellos. (Ver Invocar a Masabulues)

INVOCACIÓN DE ONDINAS

Tipo: Invocación

Componentes: Gato negro, Agua bendita, Cadáver de un niño nonato

Caducidad: No aplicable

Duración: La Ondina no vuelve al fondo de las aguas hasta que no sea despedida por el ejecutante, o hasta el primer canto de los pájaros.

Descripción: Se debe bautizar con una buena cantidad de agua bendita a un gato negro, y darle un nombre cristiano. A continuación, debe ahogarse al gato en la misma agua, alarle pedazos de un niño nonato y arrojarlo al agua. La Ondina aparecerá inmediatamente, con todo su poder. La Ondina no obedecerá al Ejecutante, a menos que éste haya recibido poder directo sobre ella (Ver Invocar a Silchard).

INVOCACIÓN DE SILFOS

Tipo: Invocación

Componentes: Estar en una montaña alta, o en cualquier lugar elevado donde sople fuerte el viento. Plumas de paloma blanca, Polvo de oro.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos de la invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado, o ante el primer rayo de sol.

Descripción: Esta Invocación debe hacerse siempre de noche. Arrojar al viento las plumas y el polvo de oro, diciendo las exhortaciones adecuadas. El viento parecerá cobrar vida, apareciendo un Silfo. Este sólo obedecerá a su invocador si éste ha recibido control sobre él (Ver Invocar a Guland).

INVOCACIÓN DE SOMBRAS

Tipo: Invocación

Componentes: Una doncella de 13 a 15 años, virgen. Un cuchillo de plata, Sangre de un mago muerto

Caducidad: No aplicable

Duración: La Sombra estará el menor tiempo posible, a no ser que se encuentre afada por el ejecutante (Ver Invocar a Agaliareph)

Descripción: Este hechizo sólo puede hacerse pasada la medianoche. Se hace una parodia de misa, con rezos satánicos, en una capilla desconsagrada. En el momento de la comunión hay que degollar a la muchacha, teniendo cuidado de que no muera en el acto sino que se ahogue en su propia sangre. Mientras se convulsiona hay que beber un sorbo de la sangre del mago y verter el resto sobre la cabeza de la muchacha. La Sombra aparecerá inmediatamente.

LOCURA

Tipo: Poción

Componentes: Cáscaras de huevo de lagarto, Verbena, Ruda, Mejorana, Ajenjo, Vino rancio.

Caducidad: 2D6 días

Duración: Permanente

Descripción: Aquel que tome la poción y no pase una tirada de RR perderá 3D6 puntos de Cultura, y Comunicación, sufriendo además periódicas convulsiones nerviosas. Sólo puede recuperar su puntuación original si el que lanzó la maldición muere o rompe el hechizo, o si lanzan sobre el receptor un hechizo de "Curación de enfermedades".

MALA SUERTE

Tipo: Maleficio

Componentes: Los del hechizo de Maldición, mas sangre de basilisco.

Caducidad: Permanente, hasta que se rompa el hechizo.

Duración: Hasta la muerte del receptor, o hasta que se rompa el hechizo.

Descripción: Este hechizo es una variante del hechizo de Maldición. El receptor de este hechizo sobre una racha de mala suerte permanente. Cualquier factor dependiente del azar siempre será adverso. Además perderá tantos puntos de Suerte permanentes como la suerte del lanzador. En todas sus tiradas se doblará la posibilidad de pifia (mínimo un 10%) y se reducirá a la mitad las posibilidades de crítico. Este hechizo se puede romper usando Anular maldición. Por supuesto, es un hechizo de goecia.

MALDICIÓN DEL HIERRO

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de hierro oxidado, Sangre humana, Agua estancada.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 1D6 + 2 asaltos

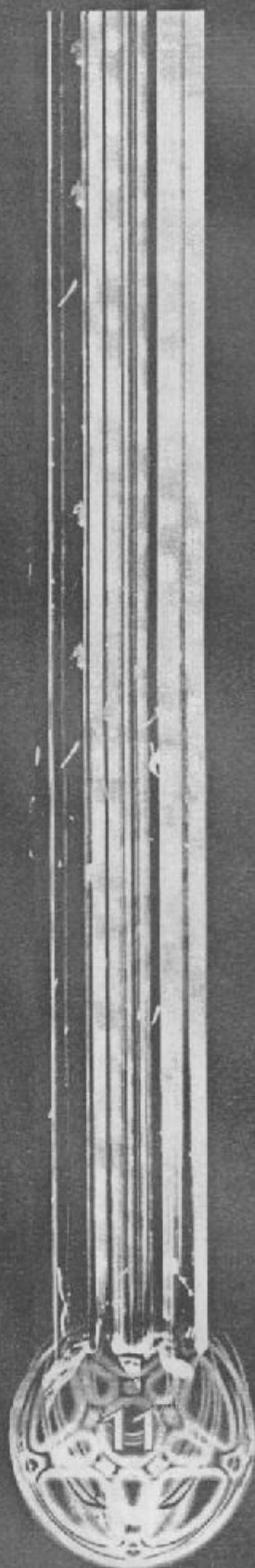
Descripción: El receptor del hechizo recibe 1 punto de daño cada asalto en que lleve algo de hierro o acero encima, hasta que muera o se libere de todo.

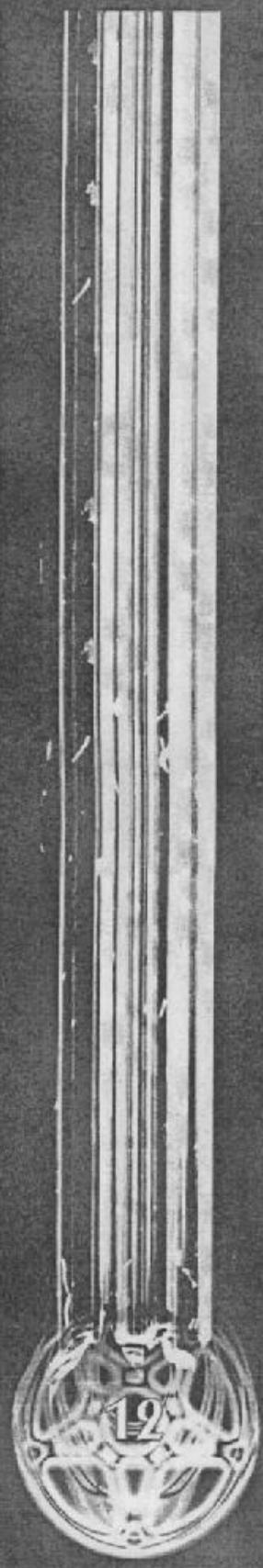
MALDICIÓN DE LA HERIDA

Tipo: Maleficio

Componentes: un arma de filo manchada con la sangre de la víctima, a la cual habrá herido tesa herida no tiene porque hacerla necesariamente el brujo).

Caducidad: N/A.





Duración: Permanente hasta que se limpie la sangre del arma, se hiera a otra persona con ella o muera el brujo que hizo la maldición.

Descripción: El brujo pone los dedos índice y meñique de su mano izquierda en la hoja manchada de sangre y pronuncia la maldición. Si tiene éxito, 1D6 puntos de daño que halla sido realizado por el arma (y que no halla sido curado aún), no podrá ser curado de forma natural o mágica. La herida no empeorará, pero apestará, molestará y seguirá echando sangre y pus de vez en cuando. El hechizo se puede repetir varias veces, pero solo afectará, como máximo, a tantos puntos de daño como los que efectuó el arma y que aun no se hallan curado.

MALDICIÓN DE STRIGILES

Tipo: Maleficio

Componentes: Semilla de Strigiles, Pedazo de tela que haya sido llevada por el receptor, Fuego de madera de Brezo.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Seis días.

Descripción: La Strigiles es una planta mágica, creada al parecer por el insigne alquimista judío polaco Ben Peruco, la cual tiene la facultad de crecer en cualquier parte y lugar, sin necesidad de echar raíces. Es robusta y de espigas aguzadas y urticantes. El ejecutor del hechizo quema conjuntamente la semilla y la tela, pronunciando en voz alta el nombre del receptor. Si este no pasa una tirada de RR se encontrará, cada amanecer, con espigas clavadas dolorosamente en su carne, ocultas entre sus ropas, y al sexto día se le encontrará muerto, con un arbusto espinoso (la Strigiles) rodeándole el cuello. El receptor puede librarse del hechizo antes de que lo mate con un hechizo de Expulsión, o solicitando la intervención divina.

METAMORFOSIS

Tipo: Ungüento

Componentes: Grasa de ahorcado, Carne de niños menores de un año, Mijo negro, Grasa y Hiel del animal en cuestión.

Caducidad: 3D6 días

Duración: 2D6 horas.

Descripción: El ejecutor se desnuda, untándose todo el cuerpo con el ungüento, seguidamente empezará la transformación, muy dolorosa, que durará 5 asaltos de combate (1 minuto). Al cabo de ese tiempo, se habrá transformado en el animal en cuestión. Este hechizo encierra un peligro: si el ejecutor saca una pifia en su tirada, queda convertido en animal para siempre, no pudiendo volver a ser humano nunca más.

TRAMPA GOETICA

Tipo: Talismán

Componentes: Una pluma de cuervo negro, sangre del ejecutante y el resto de ingredientes del hechizo a implementar.

Caducidad: Hasta se destruya.

Duración: Una vez activado, permanente, hasta que se destruya el texto.

Descripción: Este retorcido hechizo es usado por brujos o alquimistas poderosos para de alguna forma proteger sus trabajos. Para preparar este hechizo, el brujo debe conocer al menos un hechizo de goecia mas. Todos los ingredientes, excepto la pluma, son tratados alquímicamente hasta reducirlos a una espesa tinta. Con esta tinta, el brujo empezará a escribir el texto del encantamiento que quiera

implementar, con sumo cuidado y esmero, realizando esta escritura a horas en que los astros sean propicios a la operación (puede requerirse una tirada de Astrología). Una vez este punto de terminar la inscripción, el brujo deberá activar la trampa, recitando la letanía pertinente, a la vez que pone el "punto y final" en el texto. Si fallase esta tirada, todo el proceso quedaría invalidado, teniendo que empezar de nuevo desde el principio.

Los efectos del hechizo son los siguientes: cualquier persona que empiece a leer del hechizo escrito, se "auto lanzará" ese hechizo sobre si mismo, si tiene al menos 25% en conocimiento mágico. La víctima no tendrá derecho a tirada de RR, para evitar este "autolanzamiento" (aunque si para resistir el hechizo lanzado), la tirada de IRR del lanzamiento se hará con la IRR de la víctima y los PC usados también serán suyos. El hechizo lanzado no necesita ingredientes y no se contará los malus de voz baja o sin pasos de manos (este ultimo si se tendrá en cuenta si la víctima tiene menos de 50% en conocimiento mágico). Si hubiese alguna manera de anular los efectos del hechizo implementado, que estuviese basado en los componentes del hechizo (por ejemplo, la muñeca del hechizo de maldición), el libro (no solo la hoja donde este escrito la trampa), se considerará como ese objeto. El hechizo implementado deberá ser de goecia y del tipo "pernicioso" (cualquier hechizo de goecia que perjudique al blanco, lo cual excluye hechizos como el de vuelo).

Hechizos de nivel 6

Malus -100%. Coste 5 p. P.C. (+10 IRR si < 96%)

Anillo de Basilisco

Armadura del Diabolo

Aquelarre a Agaliareph

Aquelarre a Frimost

Aquelarre a Guland

Aquelarre a Masabakes

Aquelarre a Silcharde

Aquelarre a Surgat

Bautismo negro

Caliz maldito

Condenación

Creación de Lutines

Crear al Doble

Hambre

Horca de bruja

Invocación de demonios menores

Maldición de la Bestia

Maldición de la Bruja

Maldición del clavo

Marchitar la juventud

Misa Negra

Pacto Infernal

Para matar a distancia

Punzón de Invocación

Resurrección

Robar la apariencia

ANILLO DE BASILISCO

Tipo: Talismán

Componentes: Hueso de gorgona, un ojo y sangre de basilisco y el harapo de un Agote.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: Especial

Descripción: Con el hueso se crea la base del anillo. El ojo se trata alquímicamente usando la sangre y los harapos reducidos a hebras, logrando que parezca una gema. Finalmente se engasta el ojo en anillo, durante una noche sin luna. Este hechizo no tiene un poder en especial. Lo único que hace es que permite usar el anillo sustituyendo a un componente que provenga de un basilisco (mal de ojo principalmente). Este hechizo es considerado goecia.

ARMADURA DEL DIABLO

Tipo: Talismán.

Componentes: Plomo transmutado en el mejor de los metales, usando **Transmutación de metales**, el brujo creador deberá tener al menos 75% en herrería, cuchillo que halla matado SOLO a inocentes, el sacrificio de siete vírgenes de corazón puro, un maestro herrero, sangre de demonio, cenizas de brujo/a, tierra maldita, la reliquia (móvil) de un alma errante.

Caducidad: Hasta ser exorcizada con éxito.

Duración: Una vez activada, permanente.

Descripción: Este hechizo crea una armadura infernal, que una vez activada, puede ser usada por cualquiera, ganando sus beneficios ... e inconvenientes. Suele crearse cota de mallas con refuerzos y armaduras de placa, sinbas con yelmo incluido. Se debe "convencer" (engaño, magia, soborno, chantaje ...) a un maestro herrero (95+% en herrería), para que ayude al brujo, en su creación, usando los componentes metálicos del hechizo, dándole forma y decorándola con intrincadas figuras (el brujo se encargará de los símbolos mágicos, ocultos en la parte interna de la armadura). Una vez lista, se busca un lugar discreto, donde se hace un buen agujero en la tierra, se mata al herrero con el cuchillo y se le pone la armadura poniéndolo en el agujero, el cual se rellena primeramente con la sangre de las vírgenes y del demonio, continuando después con la tierra maldita. Una vez terminada la operación, el brujo forma un complicado signo mágico, para atraer el poder de las tinieblas en ese punto (usando las cenizas).

Una vez activada, no es necesaria activarla mas, conservando sus poderes has su "caducidad". Una persona "buena" puede intuir la maldad de la armadura con una tiradita de RR. Si alguien se pone la armadura ganará los siguientes beneficios:

► Por cada 1% de IRR por encima de 100, los malus de la armadura se reducen en 1, hasta un máximo de anularlos completamente.

► Añade un -1 (al 1D6 final) a todas las tiradas de críticos que sufra el portador.

► Reduce la posibilidad de crítico de los atacantes a la mitad.

► Por cada punto de RES que pierda el portador, la armadura recupera 1D12 puntos de resistencia.

► La armadura recupera 1D10 puntos de RES, cada noche (1D20 si es noche sin luna). No es necesario que este puesta. Si hay daño parcial, se reparte esta recuperación de forma equitativa.

Además gana los siguientes inconvenientes:

► Si no pasa una tirada de RR, el portador gana el rasgo de carácter de frascible y violento, ganando sus beneficios e inconvenientes, hasta quitarse la armadura. Además acentúa todos los rasgos de carácter negativo de tipo psicológico que ya posea el Pj (lo hace mas ruin, mas avaro, mas adicto al juego, mas misógino, etc.). El Dj puede asignar mas ganancias de rasgos, en función de las almas atrapadas en la armadura.

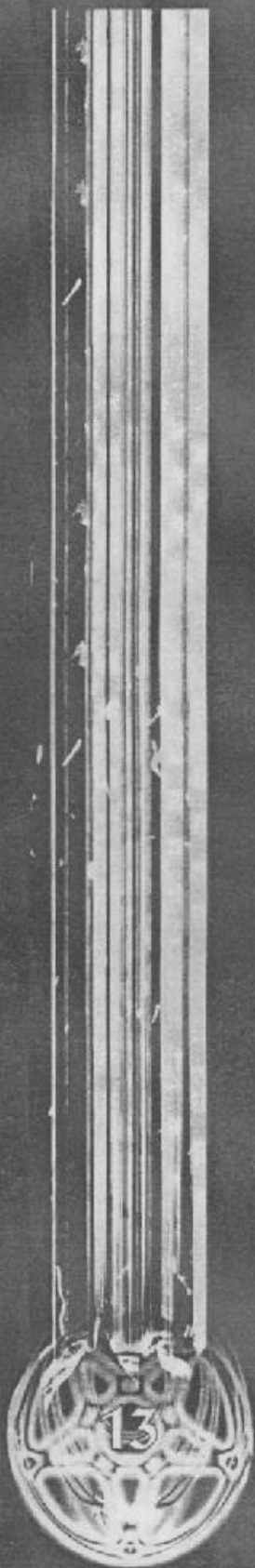


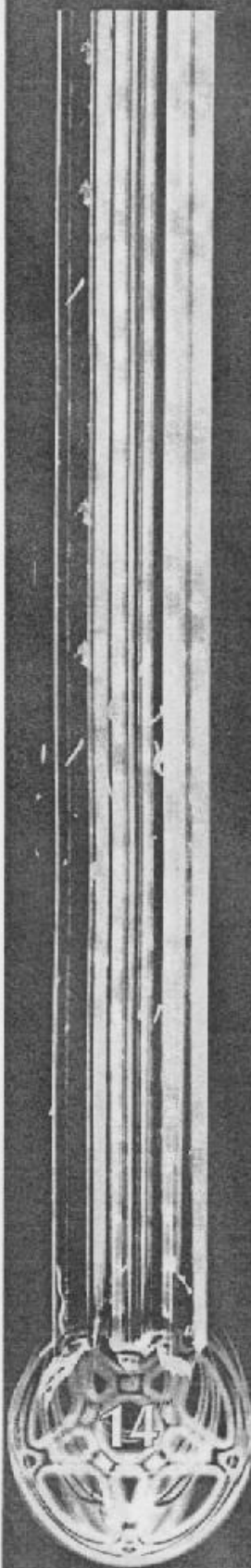
► Sobre suelo sagrado, la armadura pesa el doble, doblándose los malus normales de la misma (aunque aun se reducen por IRR alta).

► Si muere con la armadura puesta, deberá hacer una tirada de RR, con un malus (IRR-100, por supuesto) igual al de la IRR de la persona (o la máxima del conjunto) que halla muerto y halla sido atrapada en la armadura. Si falla, su alma queda atrapada en la armadura y añadiendo los rasgos mas negativos de su personalidad a la personalidad global de la armadura.

Llegamos al punto escabroso ... ¿Qué pasa si alguien muere con ella puesta? Si falla la tirada su alma queda atrapada en la armadura, convirtiéndose en una especie de alma errante. Una vez la armadura tiene almas atrapadas tiene la posibilidad de poseer de cierta manera al portador de la misma. Aunque no posee al portador de la armadura simplemente por llevarla encima, tiene una posibilidad: si el portador pifa una tirada de magia o de RR, durante una noche sin luna, deberá tirar RR con el malus de antes o se verá poseído por un ansia asesina, que desaparecerá con su muerte o con la muerte de todos los seres vivos que vea en el momento del fallo (sean amigos o enemigos ...) o con el amanecer, lo que sea antes.

Además si la armadura no es usada por nadie (no la tiene nadie puesta), tiene la posibilidad de "autoanimarse", durante las noches sin luna, si saca un crítico de IRR, haciendo una tirada de IRR por cada alma atrapada dentro. Si se consigue la armadura se anima como si estuviese ocupada, tomando la personalidad del alma que sacase la tirada, aunque sacando el lado mas maligno de esa alma y saliendo a realizar fechorías (si el alma de un





soldado pendenciero, por muy buena persona que fuese, al tomarse el control, iría buscando pelea con la intención de matar a cuantos mas mejor ...).

Cuando esta animada la armadura no tiene puntos de vida, solo los puntos de resistencia. Si se la ataca, divide los puntos de resistencia total de la siguiente forma: cabeza los puntos del yelmo (+10% de la armadura, pero no se tiene en cuenta, si se impacta se quita primero del yelmo y si se machaca el yelmo se "desactiva" la armadura), brazos y piernas un 10% cada uno, pecho 30% y abdomen un 20%.

La única forma de "desactivar" a la armadura es reducir sus puntos de RES totales a 0 o los parciales de cabeza (solo yelmo), o pecho, esperar al amanecer o conseguir quitarle el yelmo (un critico en la cabeza, o si se acierta en la cabeza intentar sacar la competencia de armas/2 en una segunda tirada, para "enganchar" el yelmo). Si se reduce a 0 otra parte que no sea el yelmo, el pecho o abdomen de la armadura, lo único que hace es que esa localización cae el suelo, inservible temporalmente, mientras el resto de la armadura sigue luchando (cojeando o manca ...). Si pierde el abdomen, cae este y las piernas, pero aun puede seguir luchando arrastrándose ...

La única forma de destruirla sería mediante exorcismos, se deberían realizar x+1 exorcismos, siendo x el numero de almas atrapadas y cada uno de ellos con un malus al exorcismo según la IRR del alma. No se puede destruir de otra forma: si se machaca, se reformara poco a poco, si se intenta fundir no se podrá, lo mas se conseguirá poner al rojo. El agua bendita le hace el daño usual a demonios (pero solo a la armadura en si, no al portador si lo hubiese).

AQUELARRE A AGALIARETPH

Tipo: Invocación

Componentes: El hijo primogénito del ejecutante

Caducidad: No aplicable

Duración: Agaliaretph estará en la Tierra el menor tiempo posible

Descripción: El ejecutante deberá entregar a Agaliaretph a su primer hijo, en medio de una complicada ceremonia. Este vendrá a buscarlo saliendo de las sombras más profundas. En todo el Aquelarre no debe haber la más mínima luz. Agaliaretph tiene bajo su mando absoluto las Sombras.

AQUELARRE A FRIMOST

Tipo: Invocación

Componentes: Sacrificio ritual de unas seis personas, Un gran fuego de madera resinosa, Aceites olorosos, e inciensos, Un mínimo de diez participantes en el Aquelarre.

Caducidad: No aplicable

Duración: Frimost no permanecerá más de 1D3 horas en la Tierra.

Descripción: Las seis víctimas son quemadas vivas, mientras se echan en la hoguera los inciensos y aceites, y los participantes entonan cantos blasfemos. En el momento en que las víctimas mueran, los participantes del Aquelarre empiezan la Danza del Cuchillo, en la cual empiezan a herirse entre ellos con Estiletes, mientras bailan y gritan cada vez más salvajemente. En el climax de la ceremonia Frimost aparecerá entre las llamas. Frimost controla los Igneos

AQUELARRE A GULAND

Tipo: Invocación

Componentes: Una víctima de clase mucho más alta que el ejecutante, que tiene que estar acompañado de otra persona por lo menos

Caducidad: No aplicable

Duración: Guland no puede permanecer en la Tierra más de 1 hora.

Descripción: La víctima debe ser torturada muy lentamente, y se la debe hacer sufrir lo más posible. En medio de su agonía vendrá Guland, el cual se apoderará de la víctima y la descuartizará. Guland controla los Silfos.

AQUELARRE A MASABAKES

Tipo: Invocación

Componentes: No menos de 20 hombres, mujeres y animales apareándose desenfrenadamente en una orgia.

Caducidad: No aplicable

Duración: Masabakes estará en la Tierra 1D6 horas, durante las cuales habrá que agasajarla.

Masabakes controla los Incubos y los Súcubos

AQUELARRE A SILCHARDE

Tipo: Invocación

Componentes: El sacrificio voluntario de seis víctimas. (Pueden estar engañadas o hechizadas)

Caducidad: No aplicable

Duración: Silcharde no estará más de una hora en la Tierra.

Descripción: Las víctimas deberán autoinmolarse, es decir, deberán matarse por su propia mano. Pueden estar drogadas, engañadas o hechizadas. Cuando muera la última Silcharde vendrá en medio de una nube de vapores oscuros. Silcharde controla las Ondinas

AQUELARRE A SURGAT

Tipo: Invocación

Componentes: Riqueza

Caducidad: No aplicable

Duración: Surgat no estará más de 1D3 x 10 min. en la Tierra.

Descripción: Este Aquelarre puede realizarse en solitario. Para ello el Ejecutante sólo tiene que estar en un lugar donde haya mucho oro, y llamar en voz alta a Surgat, seis veces. Aparecerá entre nubes doradas. Surgat controla los Gnomos

BAUTISMO NEGRO

Tipo: Invocación

Componentes: Una víctima no bautizada (un excomulgado también valdría), una noche sin luna, pila bautismal profanada, un cuchillo que halla matado al menos a tres inocentes, sangre de demonio, cinco cirios hechos de sebo de cabron negro, carbón de aliso, eleboro negro.

Caducidad: N/A.

Duración: El ser estará al servicio del brujo mientras este no haga ninguna buena acción.

Descripción: Este hechizo se debe realizar bajo tierra, en un sótano o subterráneo, en una noche de luna nueva. Se ata a la víctima la cual deberá no podrá estar drogada ni hechizada para que soporte el dolor, a la cual se le hace una corona con el eleboro negro. Se dibuja la estrella invertida de cinco puntas con el carbón y se coloca a la víctima en el centro. A continuación, en lo que será un agolador ritual (de no menos de dos horas de duración), el brujo empezará a infringir cortes a la víctima en determi-

nadas partes del cuerpo asociadas con demonios, pronunciando el nombre de cada uno cuando haga el corte. Estos demonios serán los 666 más importantes de la jerarquía infernal, los cuales los ira nombrando en orden inverso de importancia. Al llegar al último corte, el brujo "bautiza" a la víctima con la sangre del demonio y ofrece la alma de la desdichada víctima a las potestades infernales, la cual es arrancada de su cuerpo hiriendo derecha al infierno y reemplazada por un espíritu infernal. Este espíritu posee el cuerpo y empezará a obrar cambio de tamaño y forma en el cuerpo de la víctima durante tres asaltos, pasados los cuales lo habrá transformado en un engendro del infierno, el cual estará al servicio del brujo. El engendro resultante será totalmente aleatorio (a decisión del DJ, no queremos que los PJs vayan con dragones por ahí, ¿verdad? ... Eso pensaba yo).

Si el DJ ve que se hace abuso de este hechizo por parte de algún desalmado PJ, puede imponer la siguiente restricción: el hechizo solo concede engendros cada X veces (la primera vez que se lance se consigue, pero para conseguir otro engendro se debería lanzar tres veces mas, no consiguiendo que aparezca en el engendro en las dos primeras veces y consiguiéndolo en la tercera ...).

CÁLIZ MALDITO

Tipo: Talismán

Componentes: un cáliz que halla participado en todos los tipos de aquelarres y en al menos un Gran Aquelarre, veneno de todos los tipos de áspid, veneno de basilisco, el corazón de un hombre muerto por tortura, tierra de una puerta del infierno, la primera menstruación de una dancella.

Caducidad: hasta ser destruido.

Duración: especial.

Descripción: Una vez encantado debidamente, el cáliz se convierte en un canalizador de energías infernales. Si se bebe del cáliz, sin haber activado el talismán, y el bebedor no conoce ningún hechizo de goecia, deberá tirar RESO2 o morir por envenenamiento. Se puede intentar salvar al desgraciado con un neutralizar venenos con un malus de -25%. Sus poderes mas maléficos se manifiestan cuando se activa el talismán: si alguien bebe de el una vez activado y falla su tirada de RR (modificada por la alta IRR del brujo, como siempre), se verá al instante poseído por un mengue. Este ser en un principio no estará bajo el control del brujo, pero puede sentirse agradecido por el hecho de haberlo encarnado y puede ayudar al brujo durante un tiempo o para lograr algún objetivo, aunque si el brujo presenta algún tipo de comportamiento bondadoso, ya se encargara de buscarle la ruina. Este cáliz una vez creado es difícil de destruir. La única forma es usar el hechizo de exorcismo o bendecir el cáliz ayudado con una buena provisión de agua bendita. En ambos casos, si la tirada no es crítica, no se lograra destruir y además el cáliz les responderá escupiéndole al agresor un escupitajo verde que le hará 1D6 puntos de daño por ácido que ignorara armadura y que siempre produce al menos una secuela.

CONDENACIÓN

Tipo: Maleficio.

Componentes: Sufrimientos intensos y un gran odio.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Hasta la muerte de sus víctimas.

Descripción: El ejecutor, al borde de la muerte y en medio de terribles dolores y sufrimiento físico, grita en

voz alta el nombre del receptor o receptores (normalmente culpables directos o indirectos de su situación), los cuales a su vez morirán de mala muerte en un plazo de tiempo determinado. La característica de este hechizo es que no tiene más secreto que este, y no necesita ser aprendido: cualquiera puede lanzarlo (siempre que se cumplan las circunstancias mencionadas).

Este fue el hechizo con el cual Jacobo de Molay se vengó de sus verdugos: Guillermo de Nogaret, el rey Felipe IV el Hermoso y el Papa Clemente V.

CREACIÓN DE LUTINES

Tipo: Maleficio.

Componentes: Ojo de gato negro, Sangre de niño,

Huevo de Gallina, Estiércol de caballo.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Variable. Ver Descripción.

Descripción: El ejecutor sacrifica al gran Agaliareth, un gato negro, sin un sólo pelo blanco, e introduce uno de los ojos del gato en un huevo de gallina que haya sido alimentada con trigo mojado en sangre de niño. Enterrar el huevo en estiércol caliente de caballo, e ir cada noche al lugar a rezar una serie de oraciones. Al cabo de un mes nacerá un Lutín, que se pondrá a su servicio hasta la muerte, o hasta que el ejecutor haga una acción bondadosa. *(Ver descripción del Lutín en la pág. 156 del manual)*

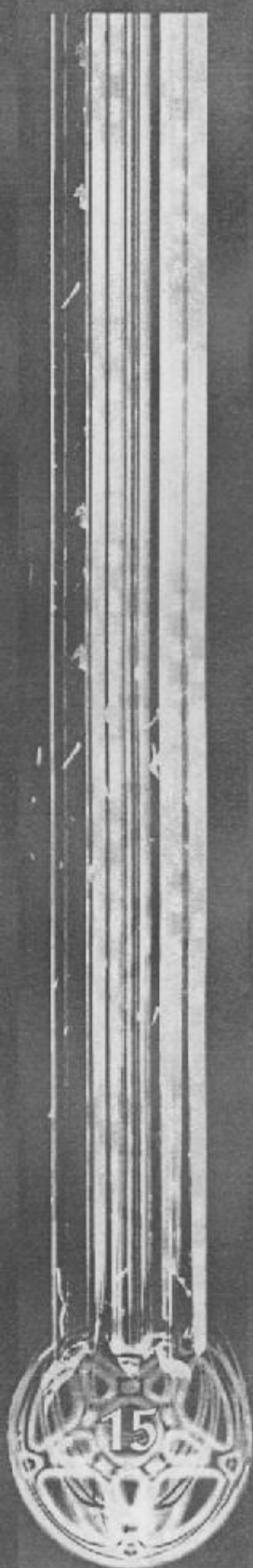
CREAR AL DOBLE

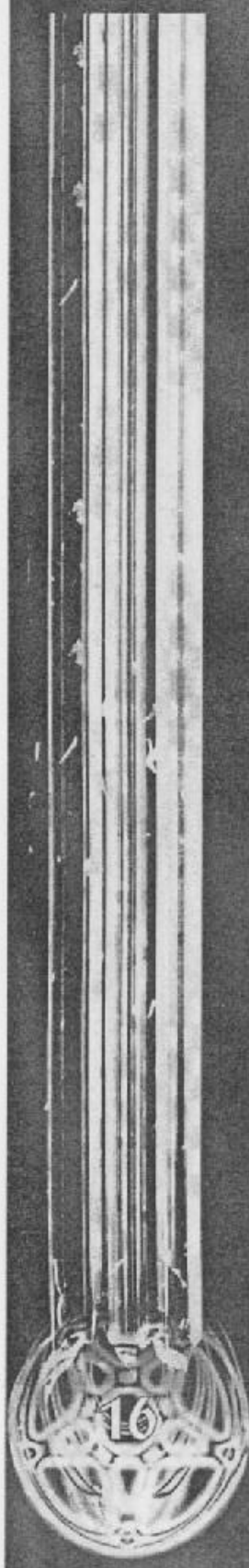
Tipo: Maleficio

Componentes: un cadáver no enterrado, anillo de levantar muertos, sangre o pelos o un objeto muy personal del original, cenizas de un cadáver de al menos 300 años, tierra de una puerta del infierno, planta de camaleón negro cargada con al menos 20 puntos de características, verbena y cenizas de una hoguera de San Juan.

Caducidad: N/A.

Duración: hasta que "muera" el doppleganger, o el brujo lo libere. Descripción: Este hechizo tiene como inspiración la leyenda germana del doppleganger, un doble que se le aparece a su víctima presagiándole la muerte, o que aparece después de muerte esta, sembrando el miedo y la confusión. Tras realizar el hechizo, el muerto vuelve a la vida, convirtiéndose en un doble idéntico al original. Sus características son las del original, y sus competencias la mitad del mismo. Cada vez que saque un crítico en una competencia, esta aumentara en 5% con un máximo igual al que posea su original. Su IRR está entre 100-130, dependiendo de la IRR del original. Conocerá los hechizos de goecia que conozca su original y sus puntos de concentración serán igual a los puntos de concentración que tenga "gastados" su original, ganándolos y perdiéndolos a la inversa de sus original. La mentalidad y personalidad del doppleganger será una mezcla entre la del brujo, la del original y en menor medida la del cadáver usado. El doppleganger estará bajo el control absoluto del brujo, pero hará bien en no dejarlo solo, ya que si no puede aparecer conflictos entre las personalidades. El doppleganger no sana de forma normal y no se desmaya a causa de los puntos negativos (está muerto aunque aparente estar vivo). Si el original muere, el doppleganger deberá sacar un crítico de IRR o morir (esta vez definitivamente). Si se crea al doppleganger usando un original muerto, la personalidad del original saldrá con mas frecuencia, si el brujo lo deja solo. El brujo no recupera los puntos de concentración de este hechizo hasta que el doppleganger muera o lo libere.





HAMBRE

Tipo: Maleficio

Componentes: Un sapo, Hilo de seda negra, Recipiente que se pueda tapar.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1 DB + 2 días.

Descripción: El ejecutor realiza una serie de ritos determinados, al final de los cuales tiene un sapo con la boca cosida metido dentro del recipiente. El receptor de este hechizo (que no tiene derecho a hacer tirada de RR) será a partir de entonces incapaz de tragar bocado, muriendo de inanición (consultar la p. 63 del manual). El hechizo sólo puede romperse liberando al sapo y descosándole la boca.

HORCA DE BRUJA

Tipo: Talismán

Componentes: Una rama con siete nudos, grasa humana, dos o tres ojos de lutines, azufre, éleboro negro, una gota de sangre de siflo, tres plumas de cuervo, mandrágora (la planta, no el bicho), el último suspiro de un moribundo.

Caducidad: Hasta ser destruido.

Duración: Hasta llegar al destino.

Descripción: Este hechizo también es llamado bastón de viaje, o simple y llanamente la escoba de la bruja (una vez creado el talismán se puede "disimular" como tal). Proporciona un medio de transporte a caballo entre el hechizo de Volar y el de Teletransporte. Se debe grabar una serie de símbolos en la rama. La parte final del encantamiento se ha de realizar en un lugar donde se unan los cuatro elementos (en la cima de una acantilado o montaña cerca de la costa, o de un río, lago, charca o similar, donde el brujo habrá hecho una fogata. Al cumplir Maitines (Medianoche) empezará la ceremonia, que durará un total de siete horas (una por cada nudo), en la cual se ira consagrando a los elementos. Al finalizar y casi amaneciendo, se engastan los ojos en los extremos de la rama y se hace una conjuración final intentando atrapar en la rama a uno de los vientos.

Solo puede ser usada por la noche. Tras activarse el talismán, se usa la rama como una montura y se concentra en el sitio en el que se desee ir. A continuación, la rama parece cobrar vida y se levanta por los aires, llevándose al brujo volando a su destino. La rama ira por el camino mas corto, aunque que el brujo puede intentar hacer pequeñas variaciones de rumbo, mas que nada para arriba, abajo, derecha e izquierda, para evitar cobertizos o miradas curiosas, aunque la rama seguirá su camino, sin pararse. Si le sorprende el alba al viajero, la rama ira perdiendo altura a medida que vaya despuntando el alba, hasta posarse suavemente (junto a su jinete) en el suelo. Decir tiene que el hechizo no termina con el alba, cuando se ponga el sol, la rama empezara a flotar y reemprenderá el viaje, sin necesidad de activarse de nuevo, pudiendo incluso dejar al brujo en tierra si anda despistado (o no tiene la precaución de atarla a un árbol por ejemplo). Solo puede usarse para llegar a sitios donde se podría llegar normalmente con el hechizo de Teletransporte, así que olvidarse del infierno y sitios igual de entretenidos....). Si además se usa un ungüento de Vuelo a la hora de activarlo, se gana un bonus de +25%.

INVOCACIÓN DE DEMONIOS MENORES

Tipo: Invocación

Componentes: Pentáculo dibujado en el suelo con carbón de madera de Aliso, Quemar Incienso de Romero, Eleboro negro y Azufre. Oraciones y exhortaciones diferentes para cada demonio en particular.

Caducidad: No aplicable.

Duración: El demonio no estará sobre la tierra más de una hora, a no ser que sea despedido antes por el ejecutor.

Descripción: El ejecutor invoca a un demonio menor para solicitar una petición, la cual debe entrar dentro del campo de competencia del demonio. Este, normalmente, pedirá otra cosa a cambio, (a gusto del D.L., a no ser que ya sea determinado en su descripción) debiendo, en ocasiones, hacerse una segunda invocación para efectuar el intercambio. El ejecutor puede obligar a ese demonio concreto a obedecerlo por esa vez, y sin condiciones, si saca un crítico en la tirada. Por el contrario, si saca una pifia será destruido in situ. Si simplemente falla la tirada significará que no ha realizado correctamente el ritual, quedando la mayor parte de las veces condenado a hacer un trabajo para dicho demonio en un plazo de tiempo determinado, o ser arrastrado hasta los Infiernos. Sin embargo, algunos demonios tienen especificaciones concretas en caso de fallo o pifia. (Consultar *De Recurr. Demonii*).

MALDICIÓN DE LA BESTIA

Tipo: Maleficio

Componentes: Tres ungüentos de Metamorfosis, un cubo de sangre de carnero, sangre y pelos de brujo, un cuchillo que halla matado a alguien, tierra de cementerio no consagrado y la piel (o escamas o plumas) de la bestia en cuestión.

Caducidad: N/A

Duración: hasta que se anule de alguna forma...

Descripción: Este hechizo es una variante del hechizo de Metamorfosis. Se ha de lanzar en un claro del bosque o en la cima de una montaña durante una noche de luna llena, siendo esta muy visible desde el sitio en cuestión. Con la tierra y la sangre se forma un círculo mágico en el que se colocara a la víctima, la cual deberá estar presente ya sea voluntariamente, engañada o drogada. La ceremonia empieza a Maitines (medianoche) y dura una hora aproximadamente, durante la cual el ejecutante recitara el hechizo una y otra vez, embadurnará con el ungüento a la víctima, a la vez que se le inscribe caracteres mágicos, usando el cuchillo. Finalmente si el brujo lanza con éxito el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, la maldición esta lanzada. Los efectos de la maldición son los siguientes: cada vez que se cumpla unos determinados requisitos que el brujo habrá impuesto (noches de luna llena, yacer en la cama con una moza, ...), la víctima deberá hacer una tirada de RR con un malus igual a la IRR permanente del brujo - 100. De lograrla, se transformara en la bestia que eligió el brujo, pero mantendrá el control de sus actos. Caso de fallarla, se transformara en la bestia, pero con la mentalidad de la misma, sin que tenga control alguno de sus actos (cuando vuelva a su forma original, necesitará tiradas de Memoria para recordar algo, pero aun así, serán recuerdos fragmentados). Tras pasar un tiempo transformado (determinado por el brujo, máximo un día), vuelve a su forma original.

El brujo puede lanzar este hechizo sobre el mismo, si lo hace tendrá los mismos efectos, pero el tiempo y el

cundo sean su elección: puede elegir convertirse en oso cuando le dejen herido (perder la mitad de la vida), al saltar hacia atrás con los ojos cerrados, etc. Para anular esta maldición se necesitará un exorcismo o hechizo de Expulsión, y la muerte del brujo que lo lanzó.

MALDICIÓN DE LA BRUJA

Tipo: Talismán

Componentes: olla de barro, echada con tierra de una puerta del infierno, ungüento de brujas, restos de un nonato, azufre, mandrágora, laurel cerezo, belladona y elebora negro (todas las hierbas recogidas bajo la luna llena).

Caducidad: hasta que se rompa la olla.

Duración: especial.

Descripción: Este hechizo es el poder más temido de las brujas. Con este hechizo, arruinan las cosechas, envenenan el ganado, crean tempestades, hacen abortar a los animales. Para elegir el efecto determinado que va tener el hechizo, se debe crear el talismán añadiendo el componente idóneo a los componentes básicos (solo uno y solo un tipo de efecto):

Sangre de silfo: provoca vendavales y tormentas con aparato eléctrico. Tirada de suerte +50 (+25 con armadura metálica) cada 10 minutos de exposición o le cae un rayo al desdichado (3D6, si lleva armadura metálica +1 secuela por cada 5 puntos de daño). -25 a todo por la ventolera.

Sangre de ondina: provoca tempestades (marinas y terrestres), granizadas, nevadas. Efectos de frío extremo. Tirada de suerte +50 cada 10 minutos de exposición o le cae un granizo gordo (1D6-2D6).

Sangre de gnomo: corrimientos de tierra, arruina las cosechas, envenena los pastos. Tirada de suerte +50 o cae en un hoyo (1D6+ por caída). Comer algo, RESx3 o -25 a todo por dolor de barriga.

Sangre de igneo: hace que los fuegos de la zona ardan muy poco y cuando se añada más leña o carbón para avivarlos, crezcan fuera de control provocando incendios.

Sangre de incubo/sucubo: provoca abortos, impotencia, libido incontrolable (esposa ardiente, marido al que no se le levanta).

Sangre de sombra: los animales y/o personas dan a luz engendros del infierno. Aparece alguna plaga por enfermedad (rabia, peste, ...). Lluven sapos.

Sustituir la sangre de un demonio elemental por la de un superior a este (demonio menor o mayor), permite hacer potes con más de un efecto.

Una vez encantado el pote, se debe enterrar en la zona designada (si es para provocar tempestades marinas, habrá que hacer llegar el pote al fondo del mar, sin que se rompa), en una noche sin luna. A partir de ese momento, si la bruja lanza el hechizo y está en el rango visual donde está enterrado el pote, el hechizo tendrá efecto. La duración de el hechizo depende del Tipo: tempestades de una hora a una noche, el resto un día o varios días. Además si la bruja gasta el doble de puntos de concentración, se hace una herida y derrama la sangre de esta sobre el lugar que está enterrado el pote, el hechizo se "relanzará" de forma aleatoria, hasta que se cure la herida de la bruja (esta no recuperará los PC invertidos hasta que termine el hechizo). El radio de acción del hechizo es desde el punto donde está enterrado el pote hasta la línea del horizonte. Se puede extender el radio de acción creando mas potes

y enterrándolos de forma que sus radios de acción se solapen. De esta forma la bruja lanzará el hechizo en uno de ellos y si gasta un 50% más de PC por cada pote, los activará todos. Se dice que una forma de anular este hechizo es que la iglesia local toque las campanas durante un buen rato (se podría hacer una nueva tirada a ver si el hechizo vuelve a funcionar o ignorar este caso, a discreción del DJ).

MALDICIÓN DEL CLAVO

Tipo: Maleficio

Componentes: Huella de un brujo (no necesariamente de un pie; una mano, incluso la cabeza valdría), clavo oxidado en agua bendita, una gota de sangre humana, martillo de hierro.

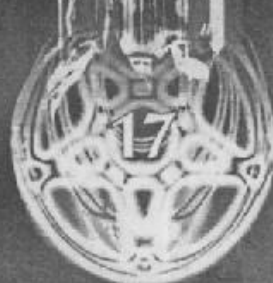
Caducidad: N/A

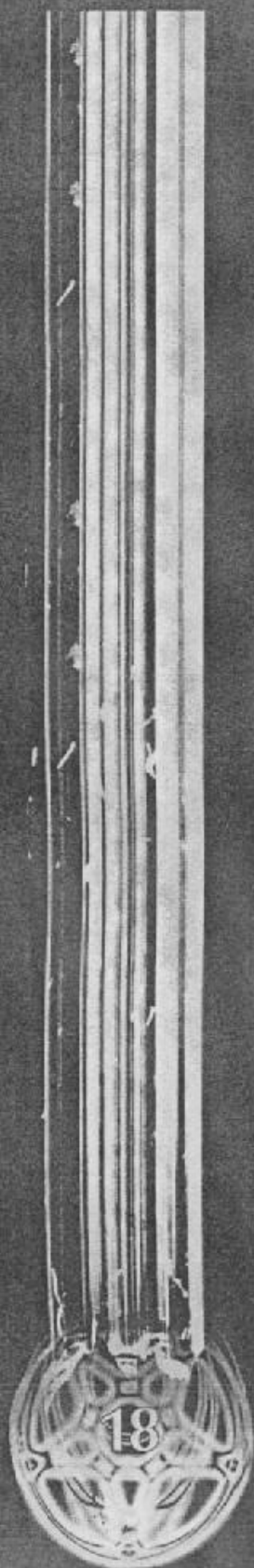
Duración: Permanente, hasta la muerte del blanco o el mago, o se retire el clavo.

Descripción: Este hechizo es usado principalmente por los cazadores de brujas. Cuando se localiza la huella de un brujo (deberá conocer al menos un hechizo de goecia, o ser una criatura IRR maligna), el mago ha de sacar el clavo, mojar la punta en sangre y clavarlo de un solo martillazo en el centro de la huella, al tiempo que se recitan los conjuros pertinentes. Si tiene éxito el conjuro, el clavo entrará de un golpe y parecerá como si manase un pequeño charco de sangre. Al mismo tiempo (si está en el radio de acción), el brujo objetivo notará como si le clavasen el clavo en la parte del cuerpo correspondiente a la huella, perdiendo un punto de vida automáticamente y sufriendo terribles dolores en ese miembro. El radio de acción del hechizo es de 1D3 leguas (5.6 km aprox. por legua). Mientras este en el radio de acción del hechizo, sufrirá tremendos dolores en el miembro, lo cual hará perder bonus de AGI (piernas), FUE y HAB (brazos), además de añadir un malus de -15 a las competencias relacionadas (AGI (piernas), FUE y HAB (brazos); CUL, COM y PER (cabeza)). Por cada miembro afectado, además recibe un incremento en la posibilidad de pifia en las tiradas de IRR de un 5%. Si realiza algún hechizo de goecia, perderá un punto de daño automático por cada miembro afectado. El daño producido por este hechizo será imposible de curar ya sea de forma natural o mágica. Todos estos efectos se mantendrán mientras el blanco siga en el radio de acción, desapareciendo cuando salga del mismo y volviendo a manifestarse si vuelve a entrar (si sale, se podrá curar las heridas y desaparecerán los malus y el dolor. Si vuelve a entrar volverá el dolor y los malus, aunque no volverá a perder puntos de vida por el simple hecho de entrar). El mago lanzador podrá usar este hechizo tantas veces como quiera. Los efectos son acumulativos si afectan a distintas huellas de miembros de la víctima. En caso contrario solo hará que se aumente el radio de acción (Se puede clavar dos clavos en dos huellas del pie izquierdo, aunque solo recibirá los efectos de un solo clavo. Si se clavan un clavo en una huella del pie izquierdo y otro en la huella del derecho, entonces los efectos sí serán acumulativos).

Oh tú que todo lo sabes, gran rey de las cosas ocultas, curandero familiar de las humanas agonías.

¡Oh Satán, ten piedad de mí larga miseria!





MARCHITAR LA JUVENTUD

Tipo: Maleficio.

Componentes: placenta humana, mechón de pelo de una vieja de 90+ años, pelos o sangre o un objeto muy personal de la víctima, laurel de cerezo, sudario de una tumba, piel de un sapo.

Caducidad: N/A

Duración: hasta que se separe al brujo del muñeco.

Descripción: Esta terrible maldición puede solucionar en parte los problemas de longevidad del brujo. Con los ingredientes se hace un muñeco y se lanza el hechizo sobre él. A partir de ese momento, cada día que pasa la víctima envejece un mes y el brujo si lleva el muñeco encima de su corazón rejuvenece un mes (si no lo lleva, no pasa nada, pero la víctima sigue sufriendo los efectos). La forma de romper el hechizo es separar el muñeco del brujo, con lo cual la víctima tendrá de nuevo el ritmo de envejecimiento normal, aunque no recuperará su juventud, quemar el muñeco, con los mismos efectos de antes o que la víctima muera. Si se usa anular maldición sobre el muñeco, la víctima recuperará su juventud.

MISA NEGRA

Tipo: Maleficio

Componentes: Un sacerdote apóstata, Una mujer hermosa, Dos candelabros de oro pequeños, Cirio negro hecho de grasa de ahorcado, Cáliz consagrado, Niño nonato, Sangre de niño bautizado menor de un año.

Caducidad: No aplicable.

Duración: La petición se concede en el acto.

Descripción: El sacerdote realiza una parodia de misa usando el cuerpo desnudo de una mujer como altar, haciendo una especie de comunión blasfema con la carne del niño nonato y la sangre del niño bautizado, servida en un cáliz sagrado.

El objeto de una Misa Negra es hacer una petición a Lucifer, petición que puede ser ora con propósitos lujuriosos, ora para conseguir el éxito o destrucción de una persona o empresa determinadas, o simplemente para conseguir riquezas y poder. Caso de realizarse la misa correctamente, la petición se concede en el acto (y la condenación eterna del ejecutor; también) Caso de sacar una pifia en la tirada, los asistentes a la Misa Negra mueren de una forma particularmente horrible.

PACTO INFERNAL

Tipo: Invocación

Componentes: un gallo negro vivo, un cruce de caminos no consagrado, un alma malvada, suicidio del invocador...

Caducidad: No aplicable

Duración: Según capricho del Diablo

Descripción: El ejecutante acude una noche sin luna a un cruce de caminos en el que no haya ninguna cruz, con un gallo negro vivo atado a la cintura. Debe matar al gallo con sus propios dientes, y beber su sangre caliente, mientras recita una letanía de invocación. A continuación, debe matarse por su propia mano. Si su alma es lo bastante pecadora, el Infierno lo mantendrá en la tierra, aparentemente con vida, para que siga extendiendo el mal. La herida mortal no sangrará y se cerrará al punto, y el ejecutante obtendrá el gran poder de lanzar hechizos sin necesidad de usar componentes mágicos, a la manera de las criaturas Irracionales. Sin embargo, si en algún momento realiza alguna buena acción (directa o indi-



rectamente) o usa un hechizo que no sea de Goecia el Infierno le retirará su favor, la herida se abrirá de nuevo y su cadáver se pudrirá en el acto, dejando tras de sí un espantoso hedor.

PARA MATAR A DISTANCIA

Tipo: Maleficio

Componentes: Lámina de plomo, Lágrima de una viuda, Las tres primeras piedras de un río, Calzado que no haya sido usado durante un año, Cajita de madera sin clavos, Fuego de madera blanca

Caducidad: Los componentes se usan inmediatamente

Duración: El efecto es instantáneo

Descripción: Se graba el signo de la Muerte en la lámina de plomo, y junto a él se escribe el nombre de la víctima. La placa se sumerge durante 7 días en el agua corriente de un río. A continuación se encierra en la cajita con el resto de los componentes, y se arroja al fuego, recitando ciertas palabras. El Maleficio debe realizarse de noche. La víctima morirá en medio de terribles dolores, como si estuviera ardiendo por dentro. No tiene derecho a tirada de RR.

PUNZÓN DE INVOCACIÓN

Tipo: Talismán

Componentes: Reliquia de un alma errante, limaduras de un hacha de un verdugo, tres perlas reducidas a polvo, tierra de una puerta del infierno o de un lugar donde se halla realizado un aquelarre.

Caducidad: hasta que se destruya.

Duración: especial.

Descripción: No necesita ser activado. Si se usa este punzón para dibujar el círculo mágico de invocación,

permite prescindir de un componente material de la invocación (útil para invocar sombras). Si de todas formas se usan todos los componentes normalmente, se obtiene un bonus igual a los puntos de concentración totales del personaje (sin efectos del tipo ungüento de brujas). Si se usa para invocar un demonio mayor o superior, se tendrá que sacrificar a una doncella usando el punzón.

RESURRECCIÓN

Tipo: Maleficio

Componentes: Restos del muerto, Polvo de Marmaja, Azufre, Salitre, Cuarzo ahumado, Muérdago, Romero, Serpentina, Vino blanco, una gran Tinaja de Bronce, con tapa.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Permanente, mientras nadie golpee la Tinaja, la vuelque o le quite la tapa.

Descripción: El ejecutor recoge los restos del muerto, aunque no fueran más que cenizas o algunos huesos, y los mete en la tinaja, llenándola a rebosar con vino blanco en el cual estén disueltos los demás componentes. La vasija se coloca en un lugar cálido. Al cabo de tres días el ejecutor podrá hacerle al muerto las preguntas que desee, y este responderá golpeando las paredes de la tinaja. Deberá decir siempre la verdad.

ROBAR LA APARIENCIA

Tipo: Ungüento

Componentes: piel de camaleón, belena negra, raíz de mandrágora, grasa de carnero, mirto, hollín, piedra de gul (no se consume).

Caducidad: 2D6 semanas.

Duración: Variable.

Descripción: Se mezclan los ingredientes y se dejan macerar bajo la luna llena, poniendo la piedra de gul en el fondo de la mezcla. Una vez listo, el brujo puede retirar la piedra del fondo, por si desea reutilizarla. Si no se dispone de piedra de gul, el brujo puede sustituirla por sangre, pelos, uñas o hueso de una criatura irracional que tenga la capacidad natural o mágica de cambiar de forma o tamaño (en este caso el ingrediente se consumirá). El hechizo se puede usar de dos formas. La primera es untar el ungüento a la víctima en la cara, tras lo cual el brujo pondrá su mano izquierda en la cara de la víctima y recitará el hechizo. Si tiene éxito, el brujo adoptará la apariencia física de la víctima, adquiriendo su tono de voz, altura, peso y defectos físicos (cojeras, amputación, reguera, cicatrices, etc.). Las características del brujo no varían por este hechizo (ya sea de forma negativa o positiva). El efecto es "real", sin que haya ninguna ilusión de por medio.

El segundo uso necesita que tanto la víctima como el brujo se unten el ungüento en la cara (dos dosis en total) y que cada uno toque con la mano izquierda la cara del otro, mientras el brujo recita el hechizo. En este caso el brujo toma la apariencia de la víctima y la víctima la del brujo, con idénticas consecuencias que en el primer caso. La duración del hechizo es especial. Durante el mes lunar (28 días) que sigue al lanzamiento del hechizo, es posible deshacerlo, si la víctima pincha o corta al brujo haciendo que al menos una gota de su sangre toque el suelo. Si usa la segunda forma, también se puede romper si es el brujo el que pincha a la víctima. Si pasa más de 28 días sin que el hechizo se rompa, el efecto es permanente.

Hechizos de nivel 7

Malus -150% Coste 10 PC. (+15 IRR si < 120%)

Muerte

Nudo maléfico

Viaje al Infierno

El Gran Aquelarre

MUERTE

Tipo: Maleficio

Componentes: Estatua de cera

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del maleficio son instantáneos, y permanentes

Descripción: El ejecutante coge una figurilla de cera.

Mira a su enemigo o simplemente piensa en él. A continuación rompe la figura. El receptor muere en el acto, sin tener derecho a ninguna tirada de RR.

Mientras tenga PC, el ejecutante puede repetir el hechizo cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes figuras de cera. Este hechizo no puede realizarse sobre aquellas criaturas que tengan más de 125 puntos de IRR. Este es el hechizo favorito de Frimost, y lo enseña a todos sus acólitos.

NUDO MALÉFICO

Tipo: Talismán

Componentes: una trenza de una bruja, varios mechones de pelo un prisionero, sangre o cenizas de al menos siete magos o brujos con IRR natural de +150, pelo de sirena, pelo de hada, pelo de una mandrágora en su fase humana, un mechón de pelo de una ondina, un objeto personal de la víctima.

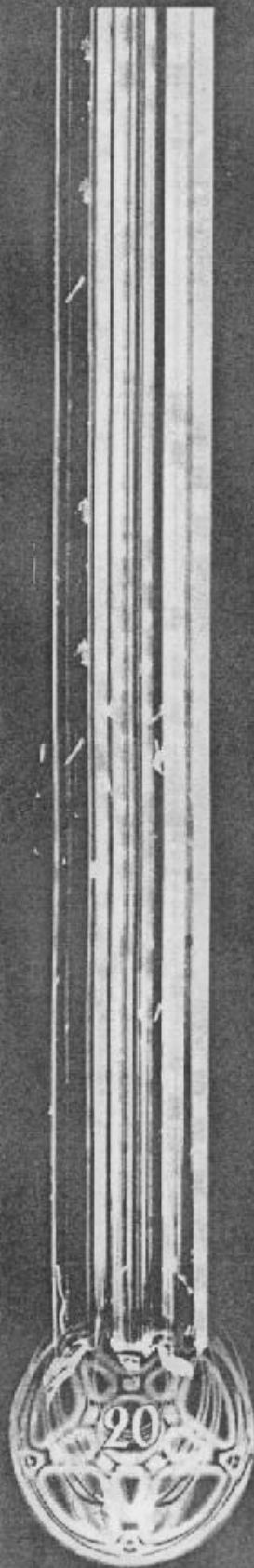
Caducidad: hasta ser destruido.

Duración: Hasta que se desanude el nudo.

Descripción: Con todas las componentes se hace una pequeña soga. Para lanzar el hechizo el brujo hará un complejo nudo en torno del objeto y pronunciará el hechizo. Una vez lanzado con éxito, solo se podrá volver a lanzar si se desanuda el nudo (liberando a la anterior víctima). El efecto del hechizo es distinto según afecte a humanos o a seres irracionales. En los humanos, el nudo maléfico anula en gran parte la posibilidad de hacer magia del blanco. Reduce a 0 sus PC de forma permanente, sin que el hechizo de concentración pueda remediarlo. A discreción del DJ, si el blanco sacase una tirada de conocimiento mágico con -50, podría averiguar que está bajo la maldición del nudo y sabría que aun podría hacer magia, pero a costa de sacrificar parte de si mismo ... Al lanzar el hechizo, debería "gastar" igual cantidad de puntos de vida y puntos de suerte como el número de PC que costase el hechizo en cuestión (estos puntos los recuperaría de forma normal, curación la vida y con el tiempo la suerte).

En los seres irracionales el efecto es distinto. Si se tiene éxito, el hechizo ata al ser irracional a su dominio (lugar por donde suele estar usualmente: un hada o saliro el bosque, un duende su casa, un demonio al infierno, etc.) imposibilitándole que pueda salir de él. Si el ser no se encuentra en su dominio en ese momento, queda atado al lugar donde se encuentre (un demonio en una casa; no podría salir de ella, ni volver al infierno). Este hechizo es de goce, aunque se use para "buenos fines".





VIAJE AL INFIERNO

Tipo: Ungüento

Componentes: Hostias y Vino consagrados, Cenizas de macho cabrío, Tendones humanos, Cabellos, Uñas, Carne y Semen de brujo, Trozos de ganso, Hembra de rata, Sesos de cuervo, todo cocido con Leña de sauce, y puesto a macerar en el cráneo de un ajusticiado.

Caducidad: 1D6 semanas

Duración: Desde unos instantes hasta toda la eternidad.

Descripción: El ejecutor se unta con el ungüento, cayendo inmediatamente en trance. Su espíritu puede entonces dirigirse directamente al Infierno, para entrevistarse allí con los muertos, o bien hablar directamente con los demonios. Sin embargo, en caso de que no esté bajo la protección de algún demonio, no se le dejará regresar, quedando su alma prisionera en el Infierno.

Del mismo modo, si saca una pifia en la tirada queda reducido, al volver, a un loco idiota de sonrisa babeante. Si sencillamente falla la tirada tiene derecho a una tirada de Suerte para salvarse de ese destino.

EL GRAN AQUELARRÉ

Tipo: Invocación

Preparación previa: Abjuración de la religión en la que se crea, Sacrificio humano, Ayuno a base de pan negro y sangre sazonada con especias, con hierbas narcóticas. Embriagarse con vino mezclado con jugo de adormideras.

Componentes: Velas de sebo humano, Vaso de cobre con sangre humana, Incienso sagrado, Alcanfor, Aloes, Ambar gris, Estoraque, Sangre de macho cabrío, de topo y de murciélago. Cuatro clavos del alud de un condenado, Cabeza de un gato negro alimentado con carne humana, Murciélago ahogado en sangre, Cuernos de Macho cabrío y la Cabeza de un parricida.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los Grandes Demonios apenas si aparecerán unos instantes sobre la tierra.

Descripción: La ceremonia debe realizarse la noche del viernes al sábado, en un lugar solitario y abandonado, como puede ser un cementerio, una casa ruinosa en medio del campo, la cripta de un convento abandonado, el lugar donde se afila cometido un asesinato o un viejo templo pagano. El ejecutor, después de "purificarse" de la manera descrita en la preparación previa, realiza un complicado ritual, al final del cual queda sujeto a uno de los príncipes demonio, o al mismísimo rey de los Infiernos, Lucifer en persona. Esto le permite hacer tratos con varios o todos los Demonios Mayores, consiguiendo de ellos el servicio de las diferentes clases de Demonios Elementales. El más mínimo fallo durante la ceremonia supone el descenso ipso facto a los Infiernos del Ejecutor y los que le rodean. Para este hechizo no se admite gastar puntos de Suerte.

Los hechizos prohibidos

Hay una serie de hechizos que están vedados a los humanos. Los demonios ni quieren ni les interesa que estos hechizos sean usados por los mortales, y perseguirán con tanta o más saña que la misma Iglesia a quien los utilice.

Reglas especiales de los hechizos prohibidos:

No se pueden aprender durante la generación del personaje. No se sabrá ni siquiera de su existencia a no ser que se lea en un libro (pocos libros existen de este tipo) o se tenga un conocimiento mágico de al menos 101%.

Caso de poder aprenderse por medio de libros, tendrá que cuidarse muy mucho el DJ de que sean casos excepcionales y el conocimiento de tales hechizos deben estar "partidos" en diferentes libros, sin que se pueda intentar aprender sin tener todas las partes. Aun así el porcentaje de aprender un hechizo prohibido de un libro será el conocimiento mágico del PJ - 100.

No se puede usar la Suerte para lanzarlos o para aprenderlos. Los hechizos prohibidos no se pueden hacer sin ingredientes, ni omitiendo pasos ni en voz baja, aunque se haga por parte de un ser irracional.

Al lanzar un hechizo prohibido intervienen fuerzas realmente poderosas, por lo que normalmente produce algún tipo de manifestación física del lanzamiento, antes, durante y después. (Tormentas, terremotos, tornados, lluvias de sapos, etc.)

Los hechizos prohibidos requieren un esfuerzo excepcional por parte del mago. Los PC gastados se recuperan uno por semana, siempre que no use la magia en esa semana, si no se recupera. Algunos hechizos prohibidos son tan poderosos que "quemar" al mago, perdiendo de forma permanente los PC usados, consigo lanzarlo o no.

Es obvio, pero no está mal recordarlo. La pifia en un hechizo prohibido es mortal. ... en el mejor de los casos.

ABRAZO DE LAS TINIEBLAS

Magia Negra

Nivel: 7

Tipo: Maleficio.

Componentes: Debe realizarse en una puerta del infierno, debe estar presente Balachia, el caliz maldito, sangre de demonio, asesinar a todos aquellos que compartan un parentesco familiar directo (sanguíneo) con el lanzador, realizarse durante un eclipse (si es de sol tiene un bonus de 15) y que el lanzador posea 666 almas (estas almas las debe haber "comprado" a cambio de servicios y deben ser propiedad del lanzador).

Caducidad: N/A

Duración: Permanente

Descripción: El ejecutante lanza el hechizo renunciando al cielo ahora y por siempre, negando así el derecho a una posible futura redención, abrazando los ideales del infierno, sellando este juramento bebiendo la sangre del caliz y presenta las almas como ofrenda. Si falla morirá, si pifia le caerá una maldición peor que la muerte. Si consigue lanzarlo con éxito, el ejecutante se convierte en un demonio. Existe un agrio debate entre los demonólogos, sobre si el número de demonios es fijo o puede crecer, algunos dicen que es fijo y otros que algunos demonios mayores pueden convertirse en demonios, a su muerte, a algún servidor o alma pecadora "ejemplar". Sea como fuese al convertirse el ejecutante en demonio.

hace que el infierno destierre a uno de sus filas, haciendo que posea el cuerpo del lanzador del hechizo, el cual reemplaza al desterrado. (Para más información ver los apéndices)

BOTELLA DE SULEIMAN

Magia Blanca

Nivel: 7

Tipo: talismán.

Componentes: sal, polvo de plata, hierba sagrada (según la religión), agua bendita, tierra del templo de Jerusalén, la piedra sin nombre, cera virgen, una docena de perlas, un trozo de meteorito, corcho, un diamante perfecto.

Caducidad: hasta romperse la botella.

Duración: Varía.

Descripción: Se tratan alquímicamente los componentes y se fabrica una botella de un fino cristal (el mago debe tener una competencia de trabajar el cristal de al menos 99%). Con el corcho, la cera y el diamante se fabrica el tapón. La invención de este hechizo se atribuye al rey Salomón, y se dice que se usó para atrapar a Massaba-ques. Solo se puede usar en criaturas IRR (y según oscuros rumores a los que nadie le da credibilidad incluso a ángeles...). El mago debe ponerse enfrente a la criatura IRR, levantar la botella (abierto) en alto y recitar el hechizo. Si tiene éxito, la criatura se verá arrastrada al interior, tras lo cual el mago deberá cerrar la botella. La criatura no tiene posibilidad de tirada de RR. Si se acerca el mago la botella al oído podrá oír y hablar con la criatura del interior. Si se negocia un trato con la criatura a cambio de su libertad, una vez libre, se verá obligada a cumplirla. Ni decir tiene, que una vez se ha usado la botella para atrapar a un blanco, no se puede usar hasta que se "libere" a su actual ocupante. El mago que encerró a la criatura podrá abrir la botella sin problemas, pero si otro lo intentase, tendría que pasar una tirada de RR para conseguirlo (¡OJO! tirada de RR pura, no valdría la tirada de IRR-50 resultante de usar protección mágica o amuleto). La botella se puede romper, pero tiene un aura mágica de protección contra cualquier daño igual al número de P.C. permanente de su encantador.

Dado la naturaleza del hechizo, esta en la lista negra del Infierno, el cual persigue a aquellos que los conocen, aunque se rumorea que algún poderoso mago árabe de la antigüedad pudo saberlo y usarlo para atrapar a djinns e ifrits.

CAMPOSANTO

Magia blanca

Nivel: 7

Tipo: Maleficio

Componentes: Realizarse en vísperas de todos los santos, sobre suelo bendecido (un cementerio no profanado, de al menos 100 años de antigüedad), una reliquia auténtica, la bendición de un ángel, un sacerdote con al menos teología 99% y 90 de RR, la presencia de uno de los Kulh (uno de los 36 hombres puros), una cruz de plata de gran tamaño.

Caducidad: N/A.

Duración: Permanente, mientras se entierre al menos a una persona por año.

Descripción: Se hace una ceremonia, oficiada por el mago y el sacerdote. Llegado un momento se le revela su auténtica naturaleza al Kulh, el cual cae muerto. A continuación se le entierra en el centro del campo santo, con la reliquia entre sus manos y se coloca la cruz como lapida. Los efectos de este hechizo duran mientras se entierre gente allí.

Este hechizo encanta el camposanto, el mal no puede entrar en él. Cualquier demonio, sin alma o criatura IRR maligna, que entre recibirá tantos puntos de daño como PC totales tenga (el aura protege, la armadura no!, cada asalto. La gente 'mala' deberá hacer una tirada de RR para entrar, con un malus de -5% por cada hechizo de goecia que conozca. Los hechizos de goecia no funcionan dentro del camposanto y sus efectos quedan anulados hasta que salgan de él (o anulados totalmente si esta dentro del camposanto la duración del mismo). Aquel que intente lanzar un hechizo de goecia recibirá el doble de puntos de daño que PC costara hacer el hechizo (las auras protegen) y por supuesto no funciona. Si alguien muere en el camposanto, o es enterrado en él, al tercer día resucitará poseído por un miembro de la Jauría de Dios (si el cadáver fue asesinado 'injustamente', el miembro de la Jauría lo vengará antes de seguir su labor). Además es normal que algún miembro de la Jauría se quede guardando la zona. Los efectos del hechizo se mantienen mientras se entierre al menos a un muerto en la zona, si no queda 'durmiente' y pierde los efectos el hechizo, pero podrá activarse la zona lanzando de nuevo el hechizo (esta vez no necesitara componentes, bastara con recitarlo). Los PC invertidos en el hechizo no se recuperan (solo la primera vez que se encanta). Este hechizo es un ejemplo de que no todos los prohibidos son malignos.

ENCRUCIJADA

Nivel: 7

Tipo: Talismán

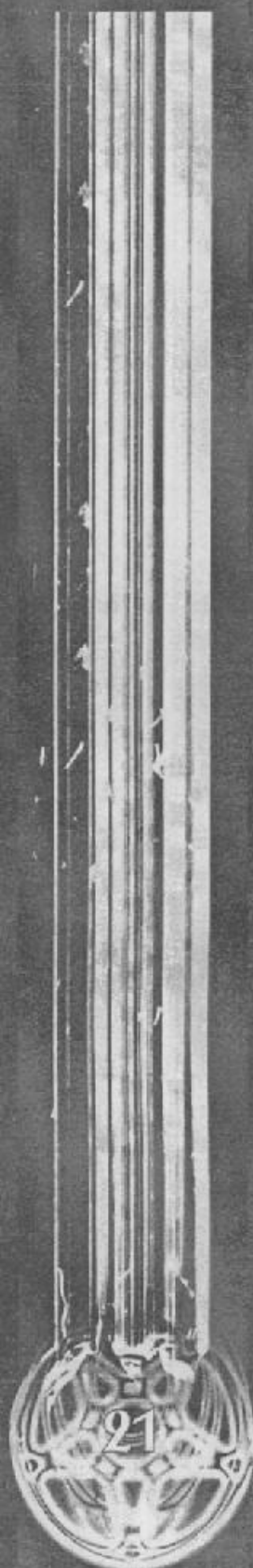
Componentes: Oro, plata, cobre, estaño, plomo, mercurio, hierro (todos estos metales deben de extraordinaria calidad) sangre de un mago de leyenda (200 de IRR natural), sangre de gnomos, un punzón hecho de hierro meteorico, competencia de hacer grabados de +90%. De todos estos ingredientes (excepto el punzón), debe de tener el mago en abundancia.

Caducidad: N/A.

Duración: Una vez activado, permanente, hasta ser de alguna forma destruida la encrucijada.

Descripción: Se debe realizar en una cueva o subterráneo. El mago empieza su trabajo, tallando una serie de complicados círculos mágicos a la entrada de la cueva, o en la zona de la misma que donde se desea emplazar. Una vez completado (lo cual tardará el tiempo que tardaría en hacer un talismán), recita el hechizo de activación, añadiendo el nombre del destino. Acto seguido se abrirá una abertura en una pared o el suelo. El mago entrará por ella y seguirá realizando inscripciones mágicas por todo el túnel. Bien hará el mago en llevarse víveres, pues en esta tarea tardará el doble de lo que tarde normalmente en hacer un talismán, y no podrá abandonar el túnel en ese tiempo. Una vez completado, lanzará de nuevo el hechizo. Si tiene éxito, se abrirá una abertura a una cueva o subterráneo cercano al destino. En la entrada de esta abertura, deberá a volver a grabar los círculos mágicos. En esta operación se tardará el tiempo que tardaría en hacer un talismán. Una vez hecho esto, lanzará de nuevo el hechizo. Si tiene éxito, desaparecerán todos los grabados que ha realizado, tanto en las dos entradas, como en el túnel y la encrucijada estará creada, activada y funcional. Los P.C. gastados en esta activación se gastan de forma permanente, no pudiendo el mago recuperarlos de forma alguna.

Cualquier persona que entre por una de las entradas, entre en el túnel y pase una tirada de IRR (totalmente incons-



cientel, tras un tiempo de avanzar por el túnel, dependiendo de la distancia al destino, saldrá por el otro lado, pudiendo de esta forma recorrer distancias increíbles en poco tiempo. Dentro del túnel, el tiempo y el espacio discurren de forma extraña (unas horas de camino en el túnel pueden ser días que han pasado en el exterior o viceversa). Si no se pasase la tirada de IRR, el blanco simplemente deambularía por cavernas naturales de esa zona. Si un grupo entrase en el túnel, todos tendrían que pasar la tirada de IRR, para beneficiarse de sus efectos. Si alguno la fallase, todos deambularían por las cavernas naturales de esa zona. Si el grupo intentaba usar la encrucijada de forma consciente, se puede intentar una nueva tirada de IRR cada 1D3 horas. Aparte de para unir sitios lejanos, la encrucijada también sirve para conectar nuestro mundo con reinos mágicos o de leyenda (quizá la misma Avalon). razón por lo que el hechizo es prohibido. Un último apunte, es posible hacer en un mismo lugar varias encrucijadas. Si ese es el caso, a la hora de encantarla, el mago se podría saltar la primera parte del encantamiento. Como ya se ha dicho antes, es un hechizo prohibido aunque se sabe que el pueblo antiguo conocido por los griegos como atlantes, conocían y usaban este hechizo.

FUENTE ENCANTADA

Magia blanca

Nivel: 7

Tipo: Maleficio

Componentes: un manantial lo mas escondido posible (generalmente subterráneo), un cántaro de agua tocada por un ángel, la bendición de un hada, corteza de Mandrágora (criatura), una piedra sin nombre reducida a polvo. Caducidad: N/A

Duración: Permanente, mientras no se exponga a una fuente maligna (corrompida por demonios).

Descripción: Este hechizo crea una fuente encantada, cualquiera que beba de sus aguas, sanará de cualquier enfermedad si pasa una tirada de suerte, se verá afectado por los efectos de Prolongar la vida (de forma automática), sin efectos secundarios. Si se limpia las heridas con esta agua dobla la velocidad de curación. Si se combina con hechizos de curación dobla sus efectos o reduce el malus del hechizo, lo que sea mejor. Cura a los afectados de Robar Fortaleza y otros hechizos de goecia a discreción del DJ, un cauce de agua de la fuente no puede ser cruzada por una criatura IRR maligna sin sufrir los efectos de un chapuzón de agua bendita. Cuenta como hechizo de recinto mágico. Si se usa para hacer agua bendita dobla los efectos de la misma, esta vez ignorando armaduras de aura. Puede tener otros efectos a discreción del DJ. Sus efectos perduran hasta que sea profanada (lanzar un maldecir residencia debería bastar o echar sangre de demonio en el nacimiento del manantial). Se sabe que este hechizo fue usado por un mago árabe por Valencia, pero los seguidores del infierno dieron con el y lo mataron, profanando casi todas las fuentes, aunque aun podía quedar alguna intacta...

Oh tú, que de la Muerte, tu
vieja y fornida amante,
engendras la Esperanza, esa
loca encantadora
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!

MERCEDE DE SUS MAJESTADES

Magia blanca

Nivel: 7

Tipo: Invocación

Componentes: Las tres coronas de los Reyes Magos de oriente, los polvos elementales, tres cirios benditos, oleos consagrados.

Caducidad: N/A

Duración: Depende de la petición.

Descripción: El mago debe ayunar durante 3 días y estar en estado de pureza (estar confesado) cuando comience la invocación. Se unge con los oleos y dibuja un triángulo con los polvos elementales, poniendo los cirios y las coronas en cada vértice. A continuación se recita la invocación y aparecerán sus majestades en los vértices del triángulo, cogerán las coronas y se las llevarán, pero antes concederán una petición al ejecutante.

Básicamente este hechizo es como una misa negra, pero no es de goecia. Si se le pide una petición 'maligna', sus majestades le entregaran al mago un simbólico saco de carbón (mágico, dura 100 veces más que el normal), para que se acostumbre al calor del infierno. Si no es maligna, la concederán y desaparecerán con las coronas. Sin embargo, sus Majestades parecen ser bastante despistados y perderán las coronas de nuevo, las cuales aparecerán en recónditos lugares de la tierra, coincidiendo con la próxima aparición del cometa Halley. Este hechizo es de tipo Prohibido y se sabe que los demonios quieren evitar a toda costa su ejecución. Lo temen mayormente, porque el ejecutante puede pedir que se le devuelva el alma (si la ha perdido o vendido, o para otra persona), lo cual se hace, no pudiendo venderla o perderla una segunda vez en un futuro.

PUERTA DEL INFIERNO

Magia negra

Nivel: 7

Tipo: Maleficio

Componentes: Realizarse en un lugar donde halla muerto al menos 100 personas, de forma cruel, generalmente una sima o gruta, realizarse allí todas las invocaciones a demonios elementales, demonios menores, aquelarres a todos de los demonios mayores y Príncipes (sin olvidar al menos un lutin.), el cáliz maldito, sangre de demonio, un puñado de tierra del Infierno, un sacerdote apostata, un eclipse solar y un representante de cada uno de los engendros infernales.

Caducidad: N/A

Duración: Permanente, mientras se hagan los aquelarres regularmente.

Descripción: Este hechizo crea una 'Puerta del infierno', un lugar en la tierra que comunica directamente con el infierno. Una vez concluida la ceremonia se encanta la zona. Cada día 'especial' (noche de walgurgis, día de San Juan, vísperas de todos los Santos, etc.), aparecerá algún engendro del infierno por allí. Los hechizos de goecia tienen un bonus de +25, +50 si es una invocación. Todos los que entren, reducen a la mitad las tiradas de RR. El DJ puede asignar nuevos poderes a la zona, según su criterio. Si no se hacen los aquelarres regularmente, se vuelve durmiente, perdiendo todos sus efectos, excepto la de la aparición de engendros regularmente y el uso que se pueda hacer con la tierra para otros hechizos, aunque se puede activar nuevamente lanzando de nuevo el

hechizo (no es necesario los componentes). Los PC invertidos en el hechizo no se recuperan (solo la primera vez que se encanta).

EL REY DEL ÚLTIMO DÍA

Magia Negra

Nivel: 7

Tipo: Unguento

Componentes: Un eclipse (si es solar se gana un bonus de +15), una piedra sin nombre reducida a polvo, sangre de Ondina, las cenizas de un cadáver de al menos 1000 años, siete perlas negras reducidas a polvo, un diente de dragón reducido a polvo, realizarse en alta mar.

Caducidad: N/A

Duración: Permanente, hasta usarse otra vez.

Descripción: Este hechizo se hace en alta mar, se recita el hechizo, una plegaria al poder de Silcharde, y se lanza los

pólvos al agua, y se expresa en voz alta 'Quiero visitar el reino de X', donde X es el nombre de un monarca. A continuación se formará una tempestad y caerá un rayo que le hará a todos los presentes 3D6 de daño, secuela extra para armaduras metálicas (que no protegen) y destruirá el barco. La tripulación (y el mago) despertarán en una playa cercana al reino del rey que solicitó (si no tiene costa, en las orillas de un río o lago). Si el nombre del rey es de un rey pasado o futuro, se viajará al tiempo de ese monarca, a un año aleatorio en su reinado. A los demonios no le hace mucha gracia su lanzamiento ya que puede frastocar sus planes. Por cierto, los demonios que se encuentren saldrán automáticamente que el lanzador o sus compañeros vienen de otro tiempo.

El nombre del hechizo viene de que si se expresa el deseo de ir al reino del rey del último día, el mago y sus compañeros no serán vueltos a ver jamás.

Rituales mágicos

Formulario mágico del Sanctum Regnum para transformarse en bruja

Al tocar las doce de una noche con luna llena y sábado tercero de un año bisiesto, tendrás encendido un fuego exorcizado en la cocina, cuyas brasas estarán colocadas en un caldero de cobre en el cual arrojarás el corazón de un macho cabrío, el ojo de un cocodrilo, un sapo vivo y un cuarterón de azufre. Cuando humee esta poderosa combinación, empezarás a desnudarte y te untarás el cuerpo con manteca de cóndor. Coge después una escoba de caña y colócala entre tus piernas como si montaraz a caballo, teniendo precaución de tener abierta la ventana de la cocina.

En seguida pronunciarás esta frase mágica:

Adonai, Sibila, Tiberina, Hermes, Magos, Dragones Infernales, Moloch, Demolay, Espiritus Infernales, Gran Pitonisa de Endor, dadme el poder de volar al aquelarre.

Sombras que a estas horas vagáis por el reino de las tinieblas, espíritus diabólicos, hijos de Satanás, admitirme en vuestras saturnales y en vuestros aquelarres.

Dadme vuestra gracia y el valor y ciencia necesarios para practicar prodigios y ganar fortunas.

Dadme parte en vuestros ritos, vuestras alegrías y vuestros tormentos.

El fuego que el macho cabrío que os preside arroja su fuerza por mi boca, inflame mi pecho y me haga acreedora a sus caricias y adoración.

Del rey de la noche y de todos vosotros soy esclava y sirva en cuerpo y alma.

Avosotros me entrego en cuerpo y alma.

Tenebras fillo azpak Phares Nishkaph Nisan

Ya acabada esta invocación, sentirás un terrible movimiento en la escoba del que no debes asustarte, porque es prueba de valor a la que Satanás te somete.

Si la resistes, saldrás por la ventana montada en la escoba, desaparecerás por los aires, y serás conducida al aquelarre de las brujas.

Exorcismo del fuego

La ceremonia anterior, típica del transformismo de mujer en bruja, según los autores de "Las Doce Llaves" y la "cartomancia de Etreilla" debe incluir también un exorcismo del fuego.

Esta ceremonia se explica en los textos clásicos de Bazilla, autor de las "Doce Llaves", y Bodin en el "Sanctum Regnum".

Para exorcizar el fuego se echa en él sal, incienso, resina blanca, alcanfor y azufre, pronunciando por tres veces la oración mágica:

Mikael dios del sol y del rayo, Samuel dios de los volcanes, Anael dios de la luz, Astarot, Lucifer, Belzebú, espíritus superiores de los infiernos, dominadores de las Inmensidades etéreas, sumo poder del Infierno, atiende al ruego de la que aspira a ser tu esclava y transforma este fuego en las llamas del Infierno.

Terminadas las oraciones las brasas del caldero son de la misma naturaleza que las del mismo Infierno y crepitan con el ruido del trueno. No temas, son tus aliados en el pacto con el diablo.

Tú, que das al proscrito
la mirada calma y
altiva,
que condena todo un pueblo
alrededor del cadalso.
¡Oh Satán, ten piedad de mi
larga miseria!



GRIMORIO



GRIMORIO

Sistema 2h - Colección Aquelarre la tentación

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval



● 20 €



9788495949387

Quepuntoes